WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 6 NOVEMBER 1998 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET G OTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BE UX

PRIMEUR!! DE POWER GAMES ENCYCLOPEDIE OP CD-ROM







RACE MANIA:
FORMULA 1 '98
TEST DRIVE 5
A2 RACER II
NEED FOR SPEED 3
MONACO GRAND PRIX
GRAND PRIX LEGENDS
V-RALLY

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

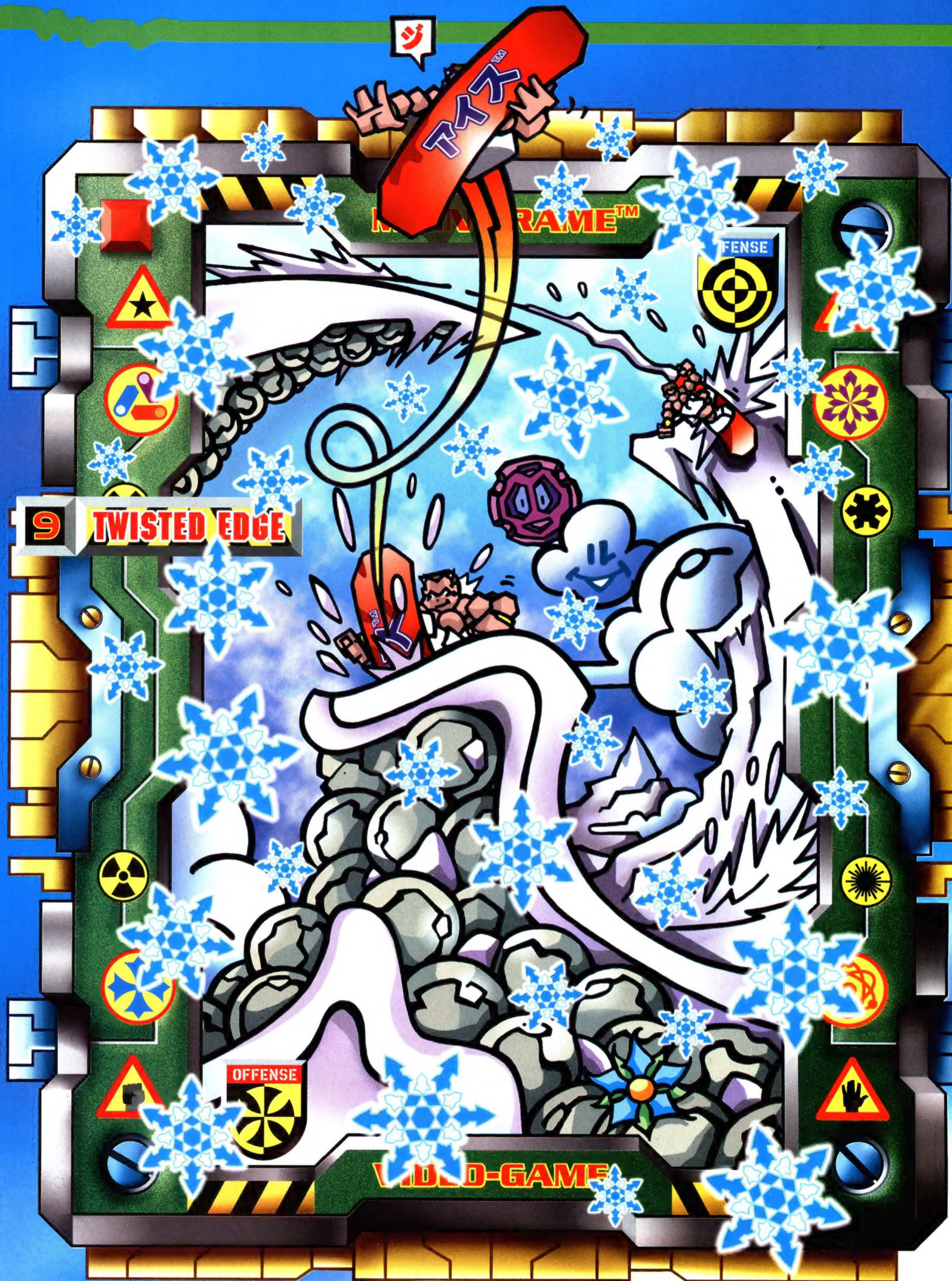
HALF-LIFE • RAINBOW 6 • LIBERO GRANDE • VOC
RING • COOLBOARDERS 3 • 1080 • WIPEOUT 64

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY

Een verwarmde grasmat in de tuin van je oma?

Wat je later ook wilt gaan doen, met een opleiding installatietechniek kun je alle kanten op. Zo bestaat installatietechniek uit maar liefst acht vakgebieden (gas, water, sanitair, dakbedekking, centrale verwarming, luchtbehandeling, gas- en waterdistributie en kasverwarming). Hierbij heb je de keuze uit de meest uiteenlopende beroepen. Van installatiemonteur tot ontwerptechnicus. Van onderhoudsmonteur tot tekenaar. Ook lesgeven of een leidinggevende functie behoort tot de mogelijkheden. Wil je snel aan de slag? Dan kun je ook kiezen voor een beroepsbegeleidende leerweg, waarbij je afwisselend werkt en naar school gaat. Bovendien kies je met installatietechniek voor een fantastisch vak, met veel afwisseling en vrijheid. Regelmatig kom je in contact met klanten en

INSTALLATIETECHNIEK



ジ
アイス™
9
TWISTED EDGE
OFFENSE

Dit nummer

HALF LIFE
Half Life is een 3D shoot´em up van zeer hoog niveau. Nieuwe, originele wapens, soepele level-overgangen, een superslimme AI en waanzinnig mooie graphics. Half Life is helemaal in orde.

22

RAINBOW SIX
In Tom Glancy´s Rainbow Six maak je deel uit van een elite-eenheid met slechts één doel: kill all terrorists! Een angstaanjagend realistische game vol spanning, gevarieerde missies en gameplay om een puntje aan te zuigen. Geen six maar een vette negen!

24

TUROK 2. SEEDS OF EVIL
Minpuntje van Turok 2 is het feit dat de makers een beetje ´op safe´ hebben gespeeld. Veel Duke- en Quake-invloeden derhalve, maar wel een game die heerlijk speelt en er fantastisch uitziet.

26

CEASAR 3
Een strategische bouwsim van keizerlijk formaat die z´n succesvolle voorganger op alle fronten achter zich laat.

28

RAILROAD TYCOON 2
Een goede opvolger waar met name de treinliefhebbers volop van zullen genieten.

29

V.O.C. HEERSER DER ZEVEN ZEEËN
Een aardig Nederlandstalig spel met veel sim-elementen en zeegevechten.

33

KNIGHTS & MERCHANTS
Door de beste elementen uit Warcraft en Settlers met elkaar te mixen, en met een opmerkelijk oog voor detail, creëert Knights & Merchants een sfeervolle strategy game met een hoge verslavingsfaktor.

34

WIPEOUT 64
WipeOut 64 is een heel nieuw spel geworden. Met de verbeterde besturing en de goede More-player mode is dit zonder meer de beste WipeOut-versie tot nu toe.

36

COLONY WARS 2. VENGEANCE
Psychnosis heeft goed geluisterd naar de geleverde kritiek op deel 1 en dat heeft geresulteerd in een spannende en verslavende space battle/strategy game.

39

LIBERO GRANDE
Kan een voetbalgame origineel zijn? Jazeker, want in Libero Grande kruip je in de huid van slechts één speler: de libero. Volgens voetbalspecialist Skate is Libero Grande de shit en zal voetbal hierna nooit meer hetzelfde zijn. Topscorer van de maand.

46



1080 SNOWBOARDING
De makers van Wave Race hebben zichzelf overtroffen. Perfecte gameplay en prachtige graphics maakt 1080 volgens Andreas ijskoud de lekkerste boardgame van dit moment.

48

MONTEZUMA´S RETURN
Een lollig vervolg op een hit uit de jaren ´80. Montezuma´s Return weet 3D adventure en puzzel georiënteerde platform gaming prima te combineren.

50



RING
Een groots adventure met werelden en lokaties die zelfs de grootste fantast nog niet zou kunnen bedenken.

58

NIGHTLONG
Veel ´pointen en clicken´ in Nightlong maar de prachtige omgevingen en puike puzzels maken alles goed.

61

WWF WARZONE
Veel moves, zeer realistisch uitziende worstelaars en een soepele gameplay maken WWF Warzone, zowel op de PSX als op de N64, de meest natuurgetrouwe wrestlinggame tot nu toe.

74

LET´S RACE! 83
Raceliefhebbers worden deze maand weer op hun wenken bediend. Maar liefst elf pagina´s worden gevuld door een zevental puike racegames: Monaco Grand Prix, Formula One 98, V-Rally, A2 Racer 2, Need For Speed 3, Grand Prix Legends en Test Drive 5.

83



inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

NINTENDO 64

GAME BOY

RUBRIEKEN



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Een paar maanden geleden zijn we in Yo! Post gestart met een nieuwe aktie. De PU-redaktie beloont in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs. De komende maanden stelt Electronics Nederland (distributeur van onder andere games-accessoires) een fraaie Ultra Racer beschikbaar voor de Brief Van De Maand. De Ultra Racer is een handheld controller met mini analoog stuurwiel, tien programmeerbare vuurknoppen en LED indicator. De Ultra Racer is er in specifieke uitvoeringen voor PC, N64 en PlayStation en heeft een winkelwaarde van *f* 99,- / BEF 1950. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. E-mail: power@bpa.nl



BRIEF VAN DE MAAND

Toen ik de nieuwste Power Unlimited doorbladerde, zag ik dat jullie nog niets van de nieuwste ontwikkelingen rond Square wisten. Waarschijnlijk hebben jullie geen flauw benul waar ik het over heb, maar op 27 april 1998 publiceerden Square en EA een persbericht; Square fuseerde met EA en werd Square Electronic Arts. Dit was om de conversie van Square-spellen sneller te doen verlopen en omdat EA een zeer goed distributiesysteem tot zijn beschikking heeft. Dit nieuwe bedrijf heeft ook de exclusieve publikatierechten van alles van Square. Ook heeft Square veel plannen voor dit en het komende jaar.
Ten eerste de opvolgers van Final Fantasy VII. Juist ja, opvolgers! Final VIII en Final IX worden rug aan rug voor de PlayStation geproduceerd. Ze worden volgend jaar in de States verwacht. De overige titels van Square zijn:
Parasite Eve: Een prachtige RPG in de trend van Resident Evil. Grafisch is dit spel fantastisch gemaakt, met heel veel detail. Het verhaal is goed doordacht en blijft zeker boeiend met een prachtige hoofdrolspelster, die zelfs Lara naar de kroon steekt. De characters zijn ook heel mooi vormgegeven en het spel heeft een heerlijk macabere sfeer.
Xenogears: Een RPG met stoere gevechten. Deze worden in realtime gevoerd met robots. Xenogears is een nieuw genre binnen de bekende RPG-stijl.
Bushido Blade 2: Het vervolg kent verbeterde graphics, een gedeeltelijk vernieuwde cast en natuurlijk een nieuw verhaal.
Brave Fencer Masushiden: Dit spel steekt er met kop en schouders bovenuit. Grafisch is het gelijkwaardig aan FF VII. Wat echter opvalt, is dat sommige dingen alleen op een bepaald tijdstip van de dag kunnen gebeuren (morgen, middag, avond, nacht) en je kunt die ellendige tekstbalken ook wel vergeten want iedereen praat! De hoofdpersoon heeft een kapsel dat Cloud naar de loef steekt. Ik ben zeer teleurgesteld dat jullie dit niet wisten. Jullie zijn toch het grootste gamesblad van de Benelux? Dat schept verantwoordingen!
Jurry Bakker, Finsterwolde

■ Onze verantwoording is om deze informatieve Square-brief te belonen met de prijs voor de 'Brief van de Maand'. Met de complimenten van het grootste gamesblad van de Benelux.

MARCEL IN MANHATTAN

Jullie wilden een verslag van mijn trip naar de US? Well here it is!
9 juli: Marcel neemt de Schiphol taxi.
14.00: Marcel komt op Schiphol. Na het inchecken, gaat Marcel in het vliegtuig zitten.
14.45: Vliegtuig vertrekt.
17.15: Marcel krijgt vliegtuigvoer.
17.30: Marcel sprint naar de WC.
17.45: Marcel is uitgekotst en zit weer op z´n plaats.
14.00 USA-tijd: Marcel is aangekomen.
10 juli: Marcel heeft last van jetslaap (tijdsverschil e.d.).
15.00: Marcel rook sigaret en drinkt een liter koffie tijdens WWF-wrestling.
16.00: Marcel is geestelijk weer fit.
20.00: Marcel zit in het Mets Stadion.
24.00: Marcel was getuige van de winst van de Expo´s over de Mets (5-3).
De rest van de maand juli: Marcel gaat af en toe naar Manhattan om te winkelen. Marcel gaat naar Yankee Stadium. Marcel neemt een extreem saaie rondvaart rond Manhattan en denkt aan Nederland.
Augustus was ongeveer hetzelfde maar dan iets toffer (feestje hier, feestje daar).
6 augustus: Marcel zit weer in het vliegtuig naar Nederland. Marcel wordt zwaar geïrriteerd door een hygiënisch gehandicapte Fransman over het WK voetbal (doorgestoken kaart!).
7 augustus: Marcel komt aan in Nederland. Ik heb genoeg nieuwe games gezien en gespeeld zoals WWF-Warzone, MK4, Banjo Kazooie en meer, maar wat mij het beste beviel waren de bioscopen daaro. Je kan daar, bij de juiste bios, voor vier dollar twee films bekijken. Spanky, of niet soms?
Mortal Marcel Beeks, Groningen



■ Spanky!

MUF?

Hallo Muffeltjes. Ik heb wat te muffen. Ik vind de preview van Unreal zeer muf. Ik wil niet zeggen dat het hele spel muf is, maar de besturing is muf, de muziek is megamuf en de originaliteit is below muf.
Nu denken jullie natuurlijk hoe kan die mufferd dat nou weten? Nou dat zal ik jullie eens vertellen. Ik heb het een uur of twee gespeeld en mijn conclusie is in één woord; muf. De graphics zijn toegegeven, zeker niet muf. Maar ze zijn ook weer niet zo zwaar anti-muf dat je zegt van; Oooooh, ik zit in het spel.
But wait, there´s more! Ik ben nog niet klaar met muffen. Ik wil even muffen tegen al die muffe mufferds out there die denken dat de N64 beter is als de PlayStation en al die muffeltjes die denken dat de PlayStation beter is als de N64. What the fokkin´ hell is wrong met die muffe brains van jullie! De N64 is zwaar vet en heftig. Maar de PlayStation is ook zwaar vet en heftig.
Maar ik heb nog meer. Nee hoor, ben maar niet bang. Ik ga niet weer lopen muffen. Ik vind jullie blad voor de rest zwaar vet en heftig. Nou, that´s all folks. Als jullie zo door blijven gaan, heb ik voorlopig niets meer te muffen.
Joshua, Nistelrode

■ Er hangt een raar luchtje aan deze brief.

J.J. = GOOFY

Tsjeemig, wat is die J.J. van jullie een lulletje zeg! Toen ik het septembernummer met de preview van The X-Files Game opensloeg, wist ik niet wat ik las. Die gast kraakte dat spel aan alle kanten af en vervolgens weet hij zelf niet wat-ie zegt. Zegt-ie dat je in het begin ziet dat Mulder in zijn schouder wordt geschoten, nou volgens mij moet hij een brilletje kopen want je ziet duidelijk dat Scully wordt geraakt en dat dit alles in een hangar afspeelt terwijl je duidelijk ziet dat het in een warenhuis is. Maar dat die Goofy dan ook nog een 7.1 geeft, vind ik helemaal ziek. Dit spel is minstens een 9 waard. Verder beweert J.J. ook nog dat je Willmore´s code moest kraken en die staat potverdomme in de handleiding en als je zelfs die niet kan vinden dan bestaat er ook nog zoiets als het internet. En het spel in één dag uitspelen is toch wel een beetje aan de sterke kant als je zelfs het verschil tussen een hangar en een warenhuis niet ziet.
Ramond Bremer, Rotterdam

■ Je vindt J.J. een lulletje? Die Fox Mulder is dan zeker een stoere pik? Laat ons niet lachen!



BORIS KNETTERSTONED

Eindelijk! De review van Mission Impossible, de toekomstige hit op de N64! Niet volgens Boris, zo blijkt uit de PU van september.
Het begint allemaal veelbelovend met verhaaltjes over de uitzonderlijke restyling die het spel onderging en tot hogere verkoopcijfers zou leiden. Tot zover het gedeelte waar ik nog kan inkomen. Bij de rest moest ik namelijk heel lang boven de plee hangen. Zo vindt hij het stom dat de tegenstanders intelligent zijn: ze reageren telkens anders. Ik weet niet of Boris knetterstoned was of dat hij gewoon dom is, maar een hogere AI is juist een pluspunt voor een spel. In het spel GoldenEye waren de tegenstanders ook heel intelligent, dit maakte het spel tot een superhit (check er de Power Top 10 maar op na).
Wat ik ook niet helemaal begrijp is waarom hij de geweldscènes als zwak punt opgeeft, met reden dat het maar domweg schieten is. Dat maakt het spel juist zo cool. Of mag je van je mammie niet met gewelddadige spellen spelen?
En dan het eindcijfer! Een 7,8 is wel wat weinig voor een spel dat op de cover staat. Speelbaarheid 7. Man, wat mankeert er aan jou? In de review zelf schrijf je er niets dan goeds over! Dit spel verdient naar mijn mening minstens een 9. Dus als je nog eens zo´n review schrijft, denk dan even na, begrepen?
Hendrik The Leprechaun, Wetteren, België



■ Ho, ho, Boris rookt helemaal niet, al komt er na het lezen van deze brief wel stoom uit zijn oren!

OPEENHOPING VAN KWAAD

Nadat ik terugkwam van mijn vakantie uit Kroatië - nog balend dat ik er twee PU´s heb laten liggen - krijg ik het septembernummer in de bus. Als eerste bekijk ik de Yo! Post en uiteindelijk kom ik uit bij de brief van Alwin Garside. Sjonge jonge, als je toch de betweter wil uithangen, doe het dan goed want volgens mij is de film Dune van 1984. En dat is volgens mij ver na de Star Wars Trilogy, dus wat zwam je nou?
Ik lees verder en kom bij de review van Fifth Element. Heel leuk allemaal, maar beste Skate, je had toch even de moeite kunnen nemen om de film te kijken, want jouw verhaal rommelt echt aan alle kanten. Ten eerste, LeeLoo is het vijfde element. Ten tweede, wat er door die grote deur komt is niet het vijfde element, maar zo´n beetje een opeenhoping van al het kwaad. Ten derde, dat clubje badguys (Zorg) helpt het kwaad en ten vierde, waar jij blijkbaar dacht dat LeeLoo geschapen wordt, wordt ze opnieuw gebouwd. Dus laat de volgende keer een spel dat over een film gaat door Nancy (p)reviewen.
DJ-D, Oss

■ Met deze brief is Skate weer helemaal in z'n element!



FINAL BAGGER

Laat ik nou maar meteen met de deur in huis vallen. Dré hoort gewoon thuis achter een PlayStation met MK 4 hakkend op Kees, want achter een PC bakt hij er niets van. Nu waagt hij het om het beste spel van het afgelopen millennium (en dan heb ik het over Final Fantasy VII) slechts een 8,9 te geven, puur omdat meneer het geluid niet goed vindt. Ik moet toegeven, het is gewoon bagger. Vooral als je de muziek bijna uit je hoofd kent, omdat je FF7 op de PlayStation al helemaal grijs hebt gespeeld (dat is een variatie op grijs gedraaid, maar dat hadden jullie waarschijnlijk al door) en dat komt inderdaad omdat het midigeluid is.
Hier komt de grote truc: als meneer Dré nou gewoon even de handleiding of de readme-file leest, dan blijkt dat daar zoiets instaat als: 'If you do not have a wavetable synthesis audio card, you can still play the game with the high-quality Final Fantasy VII music by installing the Yamaha sound synthesizer (SXG70) that is provided on the game´s Installation CD. Yamaha has created this special version of its software synthesizer specifically for Final Fantasy VII.'
Koen Verwoerdt, Almkerk

■ Jullie weten nu toch wel dat onze redacteuren niet lezen omdat ze alleen maar spelen en schrijven!

DIKKE NUL

Laatst las ik het juninummer door en zag de review van Redneck Rampage Rides Again en Mark B. durfde dit spel een dikke 8.8 te geven!
Het spel lijkt qua graphics en wapens en vijanden veel te veel op het eerste deel! Als je dit spel vergelijkt met GoldenEye is dit spel rijp voor de vuilnisbelt. Met GoldenEye moet je tenminste opdrachten uitvoeren, maar bij Redneck moet je alleen maar zinloos knallen op lompe smerige boeren.
Dus mijn conclusie na die review gelezen te hebben; ontsla die dikke nul van een Mark B. Als jullie dat niet doen, stuur ik Bunink (m´n leraar) op jullie af!
Patrick Erkamp, Koedijk

■ Wat is er nou leuker dan een lekker potje knallen op lompe smerige boeren? En omdat je in KOEdijk woont, kun je maar beter oppassen. En hoe de fok komt Bunink zo dom dat-ie jouw vuile klusjes opknapt?

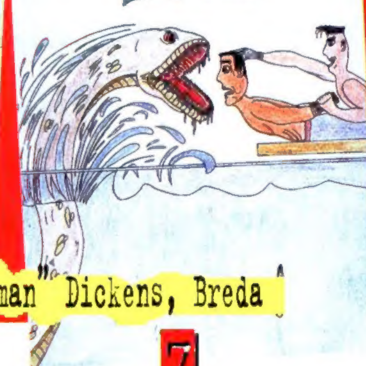
ZO ZIEK

Op Jorik Schouten uit het april ´98-nummer. Hij heeft hele leuke feiten gevonden over Tiberian Sun (knap werk) maar ik heb uit betrouwbare bronnen gehoord dat de mensen van Westwood het in de groep gooien dat het een leuk idee kon zijn als de mannetjes die over het ijs lopen, lekker gaan glibberen en vallen. Humor!
Op Mortal Marcel. Marcel, bedankt dat jij bent geboren. Jij motiveerde mij tot het schrijven naar de PU en het nemen van mijn ´callsign´ tijdens het schrijven naar de Power Unlimited. Nogmaals bedankt.
Op de fotostrips. Jongens, meisje, maak er a.u.b. meer van. De humor van de vorige strips was zo ziek, Ren en Stimpy zijn niks vergeleken met dat wat jullie hebben geproduceerd.
Frank ´Dinictus´ Wehrmeijer

■ Slecht nieuws voor de Tiberian Sun-fans; het spel is uitgesteld tot maart 1999. Goed nieuws voor de stripfans; een nieuwe fotostrip is in de maak!



Paul Klaver, Veendam



Paul "de Petman" Dickens, Breda

NIEUWS VAN DE ECTS





Hoewel niet helemaal zo groot als de jaarlijkse E3 show (traditioneel gehouden in Amerika), was het nu de Londense ECTS (European Computer Trade Show) waar zo'n beetje alle gamesproducenten samenkwamen voor drie dagen fun en harde handel. Twee grote hallen waren volgepropt met 160 stands, meer dan 1000 nieuwe games en talloze accessoires. Mark B. was onze man in de Britse hoofdstad en selecteerde een aantal toppers voor de komende maanden.

BLOODSHOT

Bloodshot is een third person aktie-avontuur voor PC en PSX,



waarin een dode man door een corrupte organisatie weer tot leven wordt gewekt. Via deze wetenschappelijke procedure hebben ze het plan om de mensheid een stapje hoger de evolutionaire ladder op te duwen. Vecht je weg door twintig in- en outdoor-omgevingen, vol met verschillende missies en taken. Bloodshot biedt niet alleen heel veel exotische wapens, maar ook een aantal voertuigen als motoren en helikopters. Acclaim verwacht dit spel in maart 1999.

BUCK BUMBLE

Niet alle spelletjes die op de markt komen, zijn gemaakt met de hardcore gamer in gedachten. Buck Bumble, een shoot'em up voor de N64, richt zich vooral op jongere spelers. Wanneer een stel dodelijke insekten op hol is geslagen, is Buck Bumble de enige die de wereld kan helpen. Buck is namelijk een 'bionic bee extra-ordinair'. Een stuk of elf wapens meeslepend, zoemt Buck door 22 missies om de buitenaardse korf vol onheil te bereiken. Geen donkere gangen, maar kleurige bosjes en tuinen, met af en toe een paar vervelende vliegjes die worden verdelgd. Wat dit spel wel eens zoeter dan honing kan maken, is een two-player splitscreen mode met schieten, racen en zelfs luchtvoetbal. Buck zal rond de tijd dat jij dit leest, de dichtstbijzijnde winkel in vliegen.

DIABLO II

Diablo II begint waar het origineel tot een einde kwam. We noteren vijf nieuwe characters; een Amazone, Sorceress, Necromancer Paladin en een



Barbarian. Zij hebben de plaats van alle originele helden uit Diablo ingenomen. Deel twee vindt plaats in vier verschillende acts, elk bestaande uit een stad met eigen dungeons. Na het voltooien van zo'n act, verschijnt er een caravan, schip of iets dergelijks en kan de held heen en weer reizen tussen de landen die elke route oplevert. Maar het zijn niet de nieuwe helden waar de jongens van Blizzard het meest trots op zijn. Men is vooral zeer tevreden over het feit dat ze gebruik hebben kunnen maken van 3D acceleratie in een 2D engine, wat zorgt voor een razendsnelle gameplay en verbazingwekkende speciale effecten. Zoals ze bij Blizzard zelf zeggen: 'Diablo II is ready to set the fires of hell ablaze again!'

DUKE NUKEM FOREVER

Duke Nukem Forever speelt zich af in Las Vegas en omliggende gebieden in Nevada. Duke´s grootste vijand, dr. Proton, heeft Area 51 veroverd en Las Vegas genuked. Hij gebruikt het ruimteschip bij Area 51 om in contact te komen met aliens uit het verre heelal. Hij recruteert ze voor zijn leger. Zijn doel? De aarde veroveren en de Duke naar een andere wereld helpen. Maar de Duke laat zich niet zo snel omleggen. Bovendien is onze held extra mobiel; hij heeft een Harley, Humvee en Jetski tot zijn beschikking. Duke Nukem Forever gebruikt de Unreal engine en heeft daardoor fantastische multiplayer mogelijkheden. 3D Realms belooft meer wapens, vijanden, levels, sarcastische humor en sexy babes! De release staat gepland voor lente 1999.

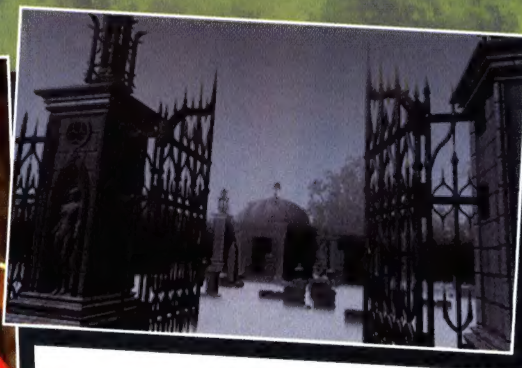
GIANTS

Giants, afkomstig van de makers van MDK, is een realtime aktie/strategie spel. Je kunt een keuze maken uit drie characters, geplaatst in een tijd waarin vijanden hun



slachtoffers opeten, verbranden, verdrinken, ontvoeren of simpelweg begraven. De levels bestaan uit meer dan veertig eilanden, met een stijgend aantal features in latere levels.

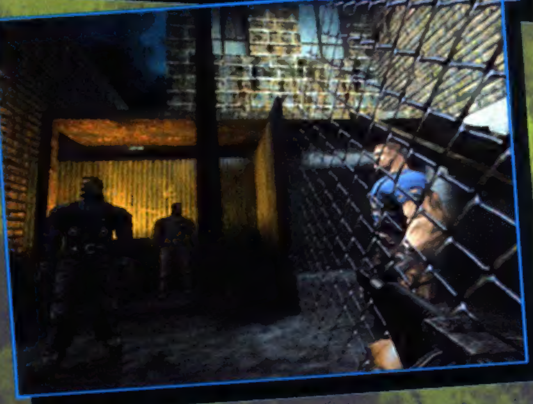












Ondanks de aktie zijn de omgevingen haast rustgevend te noemen; veel golvende groene heuvels en zonsondergangen, met hooguit hier en daar een rondvliegend schaap. De strijd tussen magie, technologie en brute kracht staat gepland voor de lente van 1999.

HIRED GUNS

Het is vier keer harde aktie in Hired Guns van Psygnosis, de enige first person shooter waarin jij gelijktijdig vier characters beveelt en bekijkt. Door het scherm in vier windows te splitsen, houd je ze allemaal tegelijkertijd in de smiezen. Je kunt ook één hoofdpersoon kiezen en de rest laten volgen.
Maximaal gebruikmakend van de Unreal-engine, biedt HG bijna fotorealistische real-time omgevingen, enorme werelden en hele snelle aktie.
Het schieten en de aktie zijn in balans gebracht met puzzels en strategie, waardoor dit zeker geen alledaagse shoot´em up is.
Hired Guns zal rond kerst verkrijgbaar zijn voor de PC.



KINGPIN

De 3D-shooter Kingpin is afkomstig van het Redneck Rampage-team en heeft niets met bowlen te maken, maar alles met streetgangs.

Beginnend in stedelijke decors als Chicago in de jaren 30, neemt Kingpin spelers mee op een avontuur dat zich al snel verplaatst naar een alternatief 'retrotech' verleden. Een verleden waarin herkenbare materialen uit dat tijdperk als radio´s en stofzuigerslangen zijn verwerkt tot primitieve vormen van computertechnologie.
Hier moet de speler zich door gevaarlijke met gangsters gevulde straten begeven en gespannen proberen verder te komen zonder daarbij de aandacht van Kingpin te trekken. De gasten die in de straten rondhangen zijn afwisselend sinister of sukkelig. Ze vertonen allen een specifiek gedrag en kunnen de speler helpen of hinderen.
Het leukste wapen in Kingpin vond ik de spraycan, die gebruikt kan worden om wat je maar wilt op de muren te schrijven, maar eigenlijk bedoeld is voor het markeren van een territorium (namen van gangs).
Kingpin zal verkrijgbaar zijn voor de PC in de lente van 1999.





ROADSTERS 98

De opvolger van Lamborghini 64, Roadsters 98, staat in de startblokken met een 'tune up' en een paar nieuwe features.
Roadsters 98 gebruikt een verbeterde 3D-engine, wat het spel er beter uit doet zien, de mogelijkheid geeft meer auto´s tegelijk in één scherm te hebben en ze ook veel sneller laat gaan.
Onder de wagens vinden we onder andere de BMW Z3, Mazda Miata en Porsche Boxter. Kies uit acht omgevingen, zoals kustweggetje op een zonnig eiland, winderige bergwegen of zelfs tijdens spitsuur in een stad.
Fabrikant Titus verwacht dat Roadsters in november voorbij zal razen op de Game Boy en Nintendo 64.





SILICON VALLEY

Het verhaal van Silicon Valley begint rond 2001. Er is een ruimtestation verdwenen met daarin gigantische dure technologie, die nodig is voor het maken van robots. In het jaar 3000 keert het station plotseling terug, gevuld met 'levende' robots. Omdat het robots zijn, hebben alle creaturen eigenschappen die we hier op aarde niet tegenkomen! Konijnen met helikopteroren, honden met vleugels, sjezende schildpadden, met raketten uitgeruste vossen en jonglerende beren.
Als hoogwaardige systeemrobot Evo, moet jij aan boord van het ruimtestation in vijftig levels meer dan veertig verschillende robotrassen vernietigen.
Silicon Valley bestaat uit allerlei spelletjes; je zou kunnen zeggen dat ´t een strategie-, RPG-, avonturen- en race-spel ineen is en zal rond deze tijd uitkomen.

3DFX VOODOO BANSHEE

3Dfx heeft een nieuwe Voodoo-chip op de markt; de Voodoo Banshee. Dit is de eerste 2D/3D accelerator uit de 3Dfx-familie.
De Voodoo architectuur is nu dus getrouwd met ultra snelle 2D-hardware, zodat ook intensieve/grafische Window-applicaties worden versneld.
Banshee zal 4, 8, 16 Mb of SGRAM memory ondersteunen en biedt een volledige 128-bit graphics-adaptor (VGA) om DOS games en applicaties te verbeteren, inclusief acceleratie voor DVD.



COLOR GAMEBOY

Eindelijk is het dan zo ver, de Game Boy is definitief overgestapt op een kleurenscherm.
Per 1 december zal de Game Boy Color op de markt verschijnen. Vanaf dat moment kun je GB-games met maximaal 56 kleuren tegelijk spelen, tenminste als het één van de nieuwe GB Color-titels is.
Oude spellen worden met maximaal 10 kleuren nieuw leven in geblazen.
Tegelijk met het machientje zullen zes nieuwe titels uitkomen, waaronder Harvest Moon, Pocket Bomberman en een nieuwe Tetris.



Power Unlimited op ECTS Awards

Bij de ECTS draait het niet alleen om de verkoop en promotie van games, elk jaar worden er tevens prijzen uitgereikt tijdens een grote ECTS-awards gala-avond.



In het stadion van de Chelsea Football Club werden in totaal achttien ECTS Stars weggeven voor het beste spel, bedrijf en de slimste marketingcampagne van het jaar.
Mark B. - speciaal voor het evenement gestoken in een strak pak - presenteerde namens Power Unlimited een ECTS Award aan EIDOS boss Ian Livingstone voor Commandos als 'Best Game of the Year, Benelux'. Zoals je op de foto rechts kan zien, was Sir Ian zeer verguld met zijn sterretje!

Hier volgt een lijst met de belangrijkste andere winnaars:
Beste PC hardware: 3Dfx Voodoo 2 Chipset - 3Dfx
Beste console: Sony PlayStation
Beste ontwikkelaar: Rare
Beste console game van het jaar: GoldenEye 007 - Nintendo
Beste PC spel van het jaar: Starcraft - Blizzard Entertainment
Uitgever van het jaar: Nintendo

Game Of The Year in overige landen:
Japan: Ultima Online - Electronic Arts



Spanje: Starcraft - Blizzard Entertainment
Italië: Blade Runner - Virgin Interactive Entertainment
Frankrijk: Fallout - Interplay
Oost Europa: Quake II - Activision
Scandinavië: Quake II - Activision
Duitsland: Jedi Knight: Dark Forces II - Lucas Arts

RAYMAN RULES



Ubi Soft's grootste trots is nog altijd Rayman. Met name in Frankrijk is Rayman populairder dan Mario en Sonic bij elkaar maar ook in andere landen doet Rayman het erg goed.





In Rayman 2- The Great Escape zien we dat ook Rayman met z´n tijd is meegegaan en schakelen we over van 2D naar 3D. Wat meteen opvalt zijn de kleurrijke levels en mooie graphics van de PC- en de Nintendo-versie. Het is alsof je een cartoon bekijkt.
Een andere opvallende element is het aktievolle karakter van deze 3D platformgame. De nadruk ligt zogezegd niet zozeer op ´exploration´ maar op vliegensvlug reageren en doorzettingsvermogen. Terwijl Rayman kan springen, vliegen (propelleroren), klimmen, en koprollen kan maken, storten sommige levels achter hem in of brokkelen af, zodat je als speler geen moment hebt om even tot rust te komen.
In andere levels speelt tijd weer een belangrijke rol wanneer Rayman zo snel mogelijk een level dient te halen, of van de ene luchtbel naar de andere moet zwemmen omdat hij anders stikt.

GEHEIM?

Gelukkig hebben niet alle levels dit haastige, snelle karakter; voor zover ik heb kunnen bekijken, zijn de diverse levels goed in balans.
Omdat Rayman 2 zich echt wil onderscheiden van andere platformgames, zijn er ook bepaalde speciale onderdelen in het spel.
Hierbij moet Rayman van de ene naar de andere lokatie gaan; steeds via een ander soort transportmiddel. Zo zien we Rayman waterskiën, rodeo rijden, op een bom met twee benen (!?) zitten, via een mijnwagentje op een straal licht suizen en meer van die gekke dingen.
Dit alles met het doel zijn vrienden te bevrijden die door een Evil Piraat zijn ontvoerd. De vrienden van Rayman figureren overigens ook in het spel en zullen je soms door een level heen loodsen.
De bedoeling is dat vanaf heden ieder jaar een Rayman titel gaat verschijnen, inclusief een soort Rayman adventure (Rayman 4?) en er komt ook een Rayman tekenfilmserie. Maar dat is nog allemaal top secret geheim en eeh... nu dus niet meer.

D-JUMP

Een andere veelbelovende UBI Soft titel is D-Jump. Hierin speel je een grappig indiaantje in zeer vriendelijke Tomb Raider-achtige omgevingen met tempels, piramides en oude paleizen, alles overgoten met een sausje uit het oude Egypte.
In D-Jump is geen bloed te zien, het is vooral rennen, onderzoeken en veel springen wat de klok slaat.
Ondanks het kindvriendelijk karakter ziet het er naar uit dat ook oudere gamers met deze game aan hun trekken zullen komen.

JAN



TECH TALK



De Dreamcast PDA ligt al in de winkel ver voordat de console zelf op de markt verschijnt, maar de PDA voor de PSX heeft nu pas, drie jaar na de introduktie van zijn grote broer, zijn entree gemaakt.



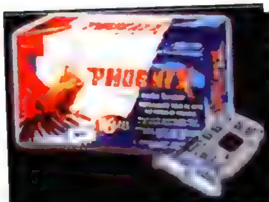
De PlayStation PDA is iets groter dan een Tamagotchi en heeft de mogelijkheid telefoonnummers en afspraken op te slaan. Belangrijker natuurlijk is dat je er spelletjes op kan spelen, die je kunt downloaden van CD-Rom via de PlayStation.
De PDA heeft een bi-direktionele infrarood sensor zodat je met of tegen vrienden kan spelen en kan verder worden gebruikt als gewone geheugenkaart, zodat ook die informatie kan worden uitgewisseld.
De krachtbron schuilt in een 32-bit RISC processor (de ARM7T CPU voor kenners) met 2K SRAM en 128K Flash RAM (de Dreamcast PDA moet het doen met 8-bit).
Het schermpje is een 32x32 monochroom LCD en het geluid moet komen uit een 4-bit Piezo-elektrisch speakertje. De input gebeurt via vijf knoppen en een resetknop.
Wanneer kunnen we het apparaatje in Nederland verwachten? Ach, Japan krijgt weer de primeur, en dat zal deze winter zijn. Wij zullen er dus nog wel even op moeten wachten.

Het is even stil geweest rond 3D kaarten in deze rubriek, maar een volgende generatie-oorlog lijkt niet ver weg meer. De eerste komt van Creative Technology (bekend o.a. van de Soundblaster) en draagt de naam Graphics Blaster Riva TNT.



Het is de eerste 3D kaart die gebruik maakt van de Video Riva TNT chipset. Hij levert razendsnelle 2D- en 3D graphics door een ultra-brede 128-bit geheugen- en processor-architectuur met de kracht van 40 biljoen operation p/s en 10 gigaflops p/s.
De Twin Texel 3D engine kan snelheden bereiken tot 9 miljoen triangles en 250 miljoen volledig gerenderde pixels per seconde, terwijl er in 32-bit kleur wordt gerenderd en alle complexe 3D effecten als bump-mapping en anti-aliasing mogelijk zijn.
De kaart wordt geleverd met 16 Mb geheugen zodat je 2D graphics in een resolutie van 1900x1200 kan spelen en 3D graphics in 1600x1200 pixels. Double buffered en in 24-bit kleur.

Ondertussen zit Guillemot ook niet stil. Hun Maxi Gamer Phoenix combineert ook snelle 2D- en 3D graphics op een kaart, gebaseerd op de net uitgebrachte Voodoo Banshee chip van 3Dfx Interactive.
Terwijl de Riva TNT met een chip-SET werkt, heeft 3Dfx een 128-bit 2D engine en de krachtige Voodoo2 3D processor op een enkele chip geperst.
In plaats van afhankelijk te zijn van softwarematige emulatie via de Windows Graphics Driver Interface (GDI) rekent de Banshee engine de funkties hardwarematig uit, wat resulteert in rekentijden van tientallen clockcycles in plaats van duizenden die nodig zijn bij conventionele 2D graphics hardware.
De snelheden in 3D liggen met 4 miljoen triangles en 100 miljoen pixels een stuk lager dan de Riva TNT, maar in 2D kunnen wel hogere resoluties worden bereikt: 1920x1440 in 32-bit kleur. Daarnaast is de Phoenix gebaseerd op de Voodoo2, die zijn waarde al heeft bewezen.
Het wordt weer spannend in 3D-land.





Het wordt steeds duidelijker wat de troef zal zijn van Sega om de Dreamcast succesvol te maken. Natuurlijk zijn we onder de indruk van 128-bit RISC 200Mhz 360MIPS/1.4 FLOPS en dergelijke maar daarmee zijn ze er nog niet. Het interessantste nieuwtje is toch duidelijk de ingebouwde modem.
De uiteindelijke snelheid van de modem is nog niet bekend, maar ik verwacht een 33,6K voor Japan en een 56K voor Amerika en Europa.
SegaSoft heeft al laten weten dat ze via Sega-Net en andere websites bezig zijn met de ontwikkeling van een on-line gaming service voor de Dreamcast.



Vergeet niet dat de Dreamcast een customized OS gebruikt dat is gebaseerd op Windows CE, waardoor internet toegang vrijwel logisch is.
SegaSoft heeft al een on-line gaming service die Heat.Net heet (www.heat.net) en als je wilt weten hoe de website voor de Dreamcast er enigszins uit gaat zien, dan moet je daar eens kijken.
Behalve de enorme markt voor multiplayer games bestaat natuurlijk ook de potentie voor het downloaden van games, cheats en saved-games van andere gamers. We zien nu al de trend dat gamefabrikanten games op het net zetten die nog niet af zijn om zo echte gamers als bétatesters te gebruiken. Wie weet gaat het met de Dreamcast ook die kant op.

BJØRN

POWER UNLIMITED INTRODUCEERT: DE EERSTE NEDERLANDSTALIGE GAMES ENCYCLOPEDIE OP CD-ROM!

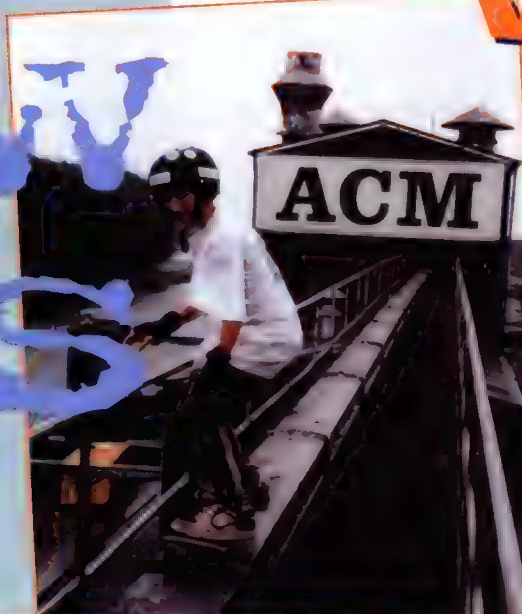
Zoals jullie van ons gewend zijn, brengen we ieder jaar een speciale Power CD-ROM uit. Deze, inmiddels vierde CD-ROM, heeft een wel heel bijzonder thema: De Power Unlimited Games Encyclopedie.

In de afgelopen zes jaar heeft Power Unlimited meer dan 2500 games besproken voor alle populaire spelsystemen. Al deze (p)reviews hebben we nu gebundeld en samengevat op CD-ROM. Via een strak ontworpen interface met talloze zoek- en navigatiefunkties, krijg je per spel het volgende te zien: De scores en conclusies uit Power Unlimited, het nummer waarin het spel besproken is, een omschrijving van het genre, het internetadres van de producent (url) en natuurlijk een screenshot van de gameplay.

Deze Encyclopedie vormt daardoor een uniek en onmisbaar naslagwerk voor alle PU-fans en gamesliefhebbers.
De CD-ROM zou echter geen Power Unlimited CD-ROM zijn als we er ook niet de nodige speelbare gamedemo's op hadden gezet! Geheel in stijl kozen we deze keer voor de 25 beste gamedemo's van de jaren negentig met onder andere: Duke Nukem 1, 2 en 3D, Sin, Quake 2, Doom, Need For Speed 3, F1 '97, Age Of Empires, Carmageddon 2, Blake Stone, Pac-Man, Wolfenstein 3D, Red Alert, Nuclear Strike, Mortal Kombat, Pitfall, Grim Fandango en nog vele, vele andere. Interesse? De CD kost slechts ƒ 17,50, dus blader snel door naar pagina 75 voor de actuele bestelinformatie.



WINNAARS HEART OF DARKNESS WEDSTRIJD





In het septembernummer van Power Unlimited kon je meedoen aan de grote Heart Of Darkness-wedstrijd waarmee je een van de twee exclusieve H.O.D. skateboards kon winnen. De opdracht was om een foto in te sturen waarbij je te zien bent op de lokatie waar je het liefst met het bewuste skateboard voorbij zou razen. Welnu, uit de stapel inzendingen trok een vakkundige jury twee winnaars (zie beide foto's): Robin Dijkstra uit Biddinghuizen (stuntend op een graansilo) en Roy Bardewee uit Groningen (levensgevaarlijke aktie op drukke verkeersweg). Beide heren zijn de trotse winnaars van het HOD-board en een set vol HOD-goodies.
De overige prijswinnaars t-shirt, sleutelhanger en mok) zijn: Marind van der Velden (Zoetermeer), Brent van Egteren (Wapenveld), Ferry van Heeswijk (Den Bosch), Nicky Vossen (Echt), Laurens Broekhorst (Dommelen), Bastiaan van Wijk (Koudekerk), Tim Florack (Weert) en Chris Twist (Middemeer). Proficiat!



Abe's Exoddus.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Natuurlijk houden we weer een flinke slag om de arm, maar met een beetje geluk presenteren wij jullie volgende maand (p)reviews van onder andere:

Zelda 64 (N64), Caramageddon II (PC), Grim Fandango (PC), Populous 3 (PC), Redjack (PC), Shadow Gunner (PSX), Apocalypse (PSX), Tai FU (PSX), Extreme G II (N64), MIA (PC), ODT (PC), Hired Guns (PC), Silicon Valley (N64), Tomb Raider III (PSX/PC), Body Harvest (N64), Abe's Exoddus (PSX) en nog veel meer (waaronder onze jaarlijkse Power Enquête voor de beste games van het jaar!). De volgende editie van Power Unlimited ligt vanaf 20 november in de winkels.

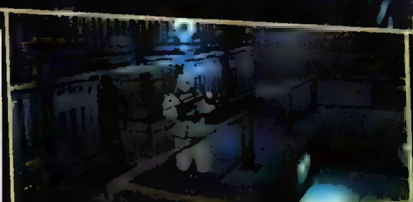


Tomb Raider 3.

METAL GEAR SOLID

Op de Power-redaktie wordt al enige tijd met spanning gewacht op de release van Konami's Metal Gear Solid.





Het is niet overdreven om te zeggen dat er rond Metal Gear Solid een hype is ontstaan die we sinds Mario 64 niet meer hebben meegemaakt. Sommigen gaan zelfs zover om te zeggen dat we de geboorte van een nieuw genre gaan zien. De voortekenen liegen er in ieder geval niet om.
Het beroemde Japanse gamesmagazine Famitsu mocht als eerste ter wereld het spel testen en gaf het de hoogste score die het blad ooit heeft uitgedeeld. Lezers die de Famitsu kochten, kregen er gratis een demodisc met twee levels van Metal Gear Solid bij. Het blad was binnen 48 uur in heel Japan uitverkocht.
Wij hebben hier op de PU redaktie onze handen weten te leggen op zo'n officiële Japanse demodisc en sindsdien is ons leven niet meer hetzelfde. We zijn namelijk diep onder de indruk van wat we tot nu toe hebben gezien.

FILMPJES

De twee levels worden voorafgegaan door de officiële intro van het spel en wat gelijk opvalt is dat er geen FMV gebruikt wordt. Alle intro filmpjes bestaan uit realtime graphics. Ik moet eerlijk toegeven dat deze graphics zo mooi zijn dat ik de FMV helemaal niet miste.
De sterkste kant van MGS is ongetwijfeld de gameplay. In het eerste level wordt al gelijk duidelijk dat het niet de bedoeling is om helemaal buckwild te gaan en iedere vijand zijn nek te breken want voor je het weet, heb je een paar bewakers op je dak. Je moet ongezien door het complex sluipen en zorgen dat je niet gezien wordt. Het maken van kabaal zoals door water lopen en schieten, leidt er in veel gevallen toe dat je ontdekt wordt en dat je moet vluchten.
In het tweede level wordt het pas echt interessant. Er zit namelijk erg veel humor in het spel. Bewakers staan te slapen of lopen rond en rekken zich uit, sommigen zijn verkouden en niezen af en toe. In al deze momenten van onoplettendheid kan je langs ze sluipen of dodelijk toeslaan door ze vast te pakken, een donker hoekje in te slepen en hun nek te breken. Bewakers reageren op voetsporen in de sneeuw en je kan zelfs tegen muren kloppen om ze naar je toe te lokken.

EFFE WACHTEN

Metal Gear Solid komt 22 oktober in Amerika uit en pas in maart volgend jaar in Nederland. Wel heeft Konami Nederland een soortgelijke MGS-demo bijgesloten in de PSX-verpakking van ISS 98 (oplage 10.000 stuks). Voor wie van voetballen houdt en niet tot maart wil wachten.

BORIS



TIBERIAN SUN UITGESTELD

Grote teleurstelling voor de Tiberian Sun-fans: het veelbesproken officiële tweede deel uit de C&C-reeks is uitgesteld tot maart van het volgend jaar. Dit is een strategische beslissing van Electronic Arts en heeft dus niets met de vorderingen rond het spel te maken. Waarvan akte.



SONY VIERT FEEST

Vanwege het grote succes van de PlayStation en de PSX-games vond Sony het wel eens tijd voor een feestje. En als Sony een party organiseert, doen ze het meteen goed.

Op 14 november is de Westergasfabriek in Amsterdam afgehuurd voor een spetterende PlayStation Power Night.
De avond begint om 19.30 met de finales van de Gran Turismo Challenge. Acht finalisten strijden om de beste tijden, de winnaar gaat naar huis met een heuse raceversie van een Honda personenwagen. Om 22.30 start de Techno Party met een keur aan bekende top dj's: L-Dopa, The Freestylers DJ Crew, DJ Thimbles, Grooveyard featuring Michel de Heij en MC Marxman.
Verder staan er zo'n zeventig PlayStation demo-units opgesteld met speelbare versies van de nieuwste games: Crash Bandicoot 3, Spyro The Dragon, Medievil, F1 98 , etcetera.
De party is toegankelijk voor 3000 PSX-fans, de kaarten voor deze avond kosten 25 piek per stuk. Wil je meer informatie over de avond of kaarten bestellen, bel dan met de Sony Power-lijn: 0909-9000000.

nieuws



VEEL FUN OP FIRATO '98

Na een afwezigheid van enkele jaren, werd in de eerste week van oktober weer de grote Firato-show georganiseerd. Power Unlimited was er natuurlijk bij.

SCHOT IN DE ROOS

Vlak naast de fikse Firato-hallen van de RAI had de organisatie een speciale Fun Dome ingericht voor jongeren die meer wilden dan alleen watertanden van de allernieuwste snufjes op hifi, video en computergebied. In de strak vormgegeven tent hadden exposanten als Radio 538 en Nintendo hun eigen ruimte gereserveerd.
Precies in het midden van de Fun Dome had jullie favoriete gamesmagazine een opvallende ronde stand voor de eerste editie van de PU Cage Fight. Dankzij de uitstekende hulp en ondersteuning van Dyme (leverancier van de PC's en aanverwante hardware) en GamePoint (ondersteuning en coördinatie van het gamesnetwerk), konden duizenden bezoekers zich rond de klok uitleven in de Deathmatch-levels van Sin. Het bleek een schot in de roos, want het liep storm in de Power-kooi!

2000 WEER TERUG

Per ronde werden er diverse prijzen weggegeven, de dagwinnaars gingen met een complete versie van Sin naar huis. Niet alleen waren er veel bewonderende kreten over de kwaliteit van de graphics en gameplay van Sin te horen, ook bleek maar weer eens dat de netwerk-optie van een 3d shoot 'em-up spel het speelplezier sterk verhoogt. De deelnemers waren slechts met moeite uit de stand te krijgen om zo ook mensen uit de lange rij met wachtenden een kans te geven.In het jaar 2000 is de Firato weer terug in de RAI. Met de tweede editie van de Power Unlimited Cage Fight uiteraard!





De cheats van XPlorer

Ooit stond de Eeuwig Leven rubriek vol met codes voor de Action Replay en de Game Genie, maar deze cheat-cartridges lijken samen met de 16-bit consoles in een stoffige doos op de zolders te staan. Toch is er weer een soortgelijk apparaat op de markt. Ditmaal voor de PSX.

187.000 SLOTS

De PlayStation Xplorer wordt aangesloten op de I/O poort aan de achterkant van de console. Net als bij de andere cheat-cartridges kun je codes invoeren die je een God-mode geven, alle wapens beschikbaar maken, geheime ruimten aangeven of andere verborgen goodies tevoorschijn toveren. Er zitten al een paar honderd codes in de Xplorer ingebouwd, maar je kunt tot 10.000 codes opslaan in het geheugen.
Er is een speciale website (www.x-plorer.co.uk) opgezet waarin je codes kunt opzoeken voor je favoriete games, maar je kunt ook zelf cheatcodes uitzoeken. Hiervoor moet je de Xplorer aansluiten op de printerpoort van een PC. De benodigde programmatuur is gratis te vinden op de website.
De kabel is niet meegeleverd maar het gaat hier om een gewone printer extensiekabel van zo´n drie tientjes. Grappig is ook dat je, als je de aansluiting hebt gemaakt, plaatjes van de PlayStation kunt saven en bewerken op de PC. Het voordeel van die aansluiting is tevens dat je de PC kan gebruiken als geheugenkaart voor de PSX, waardoor je met een 3 Gb harddisk ineens 187.000 geheugenslots hebt.
De Xplorer is ontwikkeld door Wayne Becket, die vroeger mede verantwoordelijk was voor de ontwikkeling van de Action Replay. Misschien zijn daarom alle Action Replay codes ook te gebruiken met de Xplorer. Momenteel wordt de interne software naar het Nederlands vertaald zodat hij deze maand voor net geen honderd gulden in de winkel zal liggen.

Voor meer informatie: Gameworld Distributie, telefoon 010-2150500.

BJØRN



She´s having a baby



Vaste lezers van Power Ulimited weten dat we in deze rubriek in principe alle PU-redakteuren aan bod laten komen. Niet dat ze altijd wat zinnigs te melden hebben, maar toch.
Eigenlijk maken we hierop alleen een uitzondering als we een nieuw jurylid begroeten of van een ouwe rot afscheid nemen.
Nieuw is Nancy natuurlijk niet en of we binnenkort afscheid van haar moeten nemen, is nog niet helemaal duidelijk. Wat is er dan aan de hand dat 'our Nance' deze maand solo gaat. Nou dat had je wellicht uit de titel van dit stukje al begrepen: Nancy deelde ons deze week mee dat ze in blijde verwachting is, van een baby welteverstaan.
Dat betekent dus 'dag vrije tijd' en 'welkom poepluiers', aldus ervaren vaders Mark en Ed. De rest van de redaktie is zelf de luiers nauwelijks ontgroeid (geestelijk in ieder geval niet) maar vanaf deze kant feliciteert iedereen Nancy natuurlijk van harte.



Inmiddels is er een intern poultje opgezet of het een jongen of meisje wordt en een spektakulaire extra prijs is er voor degene die raadt hoe de koter gaat heten. Bij de jongensnamen scoren vooral Arnie, Sylvester en Leonardo heel hoog, wordt het een meisje dan denken de meesten aan Femke, Michelle of Sharon. De uitslag zal worden gepubliceerd in het maartnummer.
Overigens hopen we Nancy de komende maanden nog te kunnen overhalen om ons niet te verlaten en haar ongeëvenaarde rubriek Screenshots tot in lengte van dagen voort te zetten.
We houden jullie op de hoogte.

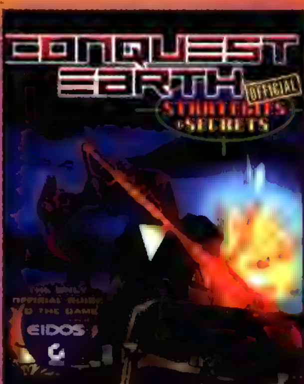
Persoonlijk vind ik Blade Runner een van de mooiste adventures aller tijden maar de game is behoorlijk lastig en dan druk ik het nog zachtjes uit. Een strategie-gids voor Blade Runner is dan ook geen overbodige luxe.



Titel:	Blade Runner, Official Strategy Guide
Taal:	Engels
Auteur:	Christine Cain
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-728-2
Prijs:	$55.85

WAARDERING: ****

De stelling dat vrouwen niet van gamen houden, wordt door de Amerikaanse Christine Cain op niet mis te verstane wijze ontkracht. Deze dame gamet iedereen op onze redactie er waarschijnlijk vierkant uit. Cain speelt al vanaf haar vroegste jeugd en heeft inmiddels een aantal gerenommeerde strategie-gidsen op haar naam staan.
Alleen doet ze dat steeds zonder toestemming. Wat dacht je bijvoorbeeld van de Totally Unauthorised Guide to Oddworld, de Totally Unauthorised Guide to Mario 64 en de Totally Unauthorised Guide to Resident Evil. Een behoorlijke illegale Truus dus.
Bij het schrijven van de gids over Blade Runner verkreeg Cain wel de medewerking van producent Westwood Studio's. Blijkbaar waren de hoge heren daar wel overtuigd geraakt van de kwaliteiten van deze dame. En terecht. Want de Official Guide To Blade Runner is een regelrecht kunststukje geworden. Het bijna tweehonderd pagina's dikke boekwerk staat boordevol tips, clues en 'things to check out'. Want Cain zorgt er niet alleen voor dat je het spel tot het einde kunt uitspelen, ze geeft ook bij elke lokatie aan wat je er allemaal kunt uitchecken. En dat is erg fijn, want Blade Runner kent vele prachtige details, die je makkelijk over het hoofd ziet.
Het boek is zo opgebouwd dat je stap voor stap met het spel vertrouwd raakt. Eerst leer je alle karakters uit het spel kennen. Vervolgens laat Cain je zien hoe de gameplay in elkaar zit. In de hoofdstukken drie tot en met zeven worden de verschillende levels van Blade Runner doorgenomen. Cain beschrijft alles vanuit het perspectief van de hoofdrolspeler. Je hoort hem dus zelf zeggen waar je naar toe moet, wat je op moet pakken of waar het gevaar op de loer ligt. Heel bijzonder. Hoofdstuk negen is ook erg handig. Hierin geeft Cain aan welke beslissingen je aan het einde van levels kunt nemen en wat de gevolgen van deze beslissingen zijn.
Blade Runner is met deze gids nog steeds geen eenvoudige adventure geworden. Je kunt er nu wel zeker van zijn dat je het einde haalt.



XTitel:	Conquest Earth, Official Strategies & Secrets
Taal:	Engels
Auteur:	Bruce Harlick
Uitgever:	Sybex
ISBN:	0-7821-2139-X
Prijs:	ƒ 48,60

WAARDERING: ****

De aliens die in Conquest Earth een aanval op de aarde uitvoeren, zullen niet eerder stoppen voordat ze de complete bol in hun macht hebben. En jij moet dat natuurlijk zien te voorkomen. Ik vermoed dat je daar wel wat hulp bij kunt gebruiken.
In Conquest Earth, official strategies & secrets biedt de Amerikaan Bruce Harlick je een helpende hand. En daar had de Amerikaan een behoorlijk aantal woorden voor nodig. De lijfige gids telt meer dan driehonderd pagina's. En het lettertype is ook nog eens vrij klein. Maar Conquest Earth is dan ook een game die om de nodige uitleg vraagt.
Het boek van Harlick bevat uitgebreide walktroughs voor alle zestig Human- en Joviaanse missies. De tekst in de walktroughs wordt verduidelijkt met behulp van een groot aantal screenshots van het slagveld. Als je niet meteen naar de walktrough wilt grijpen en dat lijkt me zeer verstandig, kun je gebruik maken van de taktische tips van de Amerikaan.
Er zijn ook veel tips voor de multiplayer levels van het spel.
Natuurlijk worden alle units uit het spel aan een grondige analyse onderworpen. Je weet dus voortaan wat je koopt.
Als toetje biedt Harlick een kijkje achter de schermen bij de makers van het spel. En dat is altijd leuk.

Dit is verreweg het strakste boek dat ik tot nu toe in handen heb gehad. Mortal Kombat 4 OAS, is helemaal in fullcolor en op glanzend papier gedrukt. Het is net een stripboek.
De Amerikaanse auteurs Fink en D'Angelo plaatsten alle onverschrokken vechtjassen uit deel vier voor het voetlicht. Dat betekent dat Johhny Cage, Fujin, Jarek, Jax, Kai, Liu Kang, Quan Chi, Rayden, Reiko, Reptile, Scorpion, Shinnok, Sonya, Sub-Zero en Tanya allemaal hun eigen hoofdstuk hebben.
In zo'n hoofdstuk wordt eerst het levensverhaal achter het personage verteld. Vervolgens leer je aan de hand van duidelijke screenshots de special moves te maken, met de wapens om te gaan, de fatalities te beheersen en de verschillende combo's te produceren. Verder krijg je nog enkele handige strategieën kado, waarmee je de veertien opponenten het best kunt aanvallen.
Alsof dit allemaal nog niet genoeg is, brengt de laatste bladzijde van het boek je enkele cheatcodes en een set prachtige (uitneembare) kaarten. Op de kartonnen kaarten staan de vijftien vechtersbazen afgebeeld, met de moves die je met hem of haar kunt maken.
MK-fans: dit is verplichte kost!

Titel:	Mortal Kombat 4, Official Arcade Secrets
Taal:	Engels
Auteur:	James Fink, Rich
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-690-1
Prijs:	ƒ 33,90

WAARDERING: ***



**** : Topper   *** : Oké   ** : Twijfelgeval   * : Papierverspilling

boekensteun

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

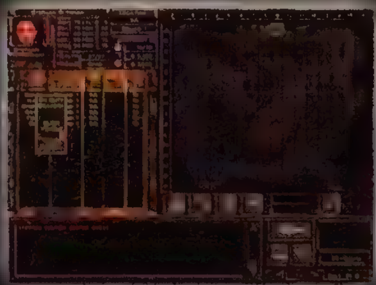
JAGGED ALLIANCE® 2



Je huurlingen klimmen, zwemmen, springen en kruipen hun weg door zware gevechtsituaties.



Strijd en bevrijd een hele natie, sector na sector, stad na stad.



Ontmoet tientallen mensen. Behandel ze goed, anders steken ze je in je rug!

Neem een mix van strategy, role-playing en tactical combat. Dit heeft Jagged Alliance tot een van de beste games aller tijden gemaakt. Gebruik tientallen wapens. Ontmoet meer dan 150 eigengereide types. Maak van je huurlingen echte vecht-machines. Ga de confrontatie met roofdieren en keiharde vijandelijke soldaten aan. Vecht jezelf een weg door de underground. Alles is aanwezig. Het wachten is op jou.

The best of Strategy
Nonlinear gameplay, uitdagende dag en nacht gevechten, heftige tactical combat

The Best of Role-Playing
Creëer je eigen huurlingen, verbeter je team en ontdek een enorme wereld

Meet your Mercs

Hire more than 50 different mercenaries, each with their own personality

Demo's te downloaden van onze site

denda multimedia bv
www.denda.com

VERKRIJGBAAR VANAF NOVEMBER 1998

TopWare INTERACTIVE
www.topware.com

power unlimited's

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Mortal Kombat 4 (juli/aug)	9,3
Banjo Kazooie (september)	9,1
NBA Courtside (juli/aug)	8,7

PLAYSTATION

Sentinel Returns (juli/aug)	10
Duke Nukem: Time To Kill (september)	9.6
Heart Of Darkness (september)	9.6
Tekken 3 (juli/aug)	9.5
Vigilante 8 (juli/aug)	9.3
Biofreaks (oktober)	9.2
Mortal Kombat 4 (september)	9.2
Wild 9 (oktober)	9.0
Colin McRae Rally (juli/aug)	9.0
Forsaken (oktober)	8.9
The Fifth Eelement (september)	8.9
Baseball 3D (oktober)	8.8
Motorhead (september)	8.8
Dead Ball Zone (juli/aug)	8.8
C&C Retaliation (oktober)	8.6
Small Soldiers (oktober)	8.5
Tenchu (oktober)	8.4
Anno 1602 (oktober)	8.4
Premier manager 98 (oktober)	8.4
Crash Bandicoot (september)	8.4
MotoRacer 2 (oktober)	8.2
ODT (oktober)	8.1
VR Baseball 99 (oktober)	8.0

PC CD-ROM

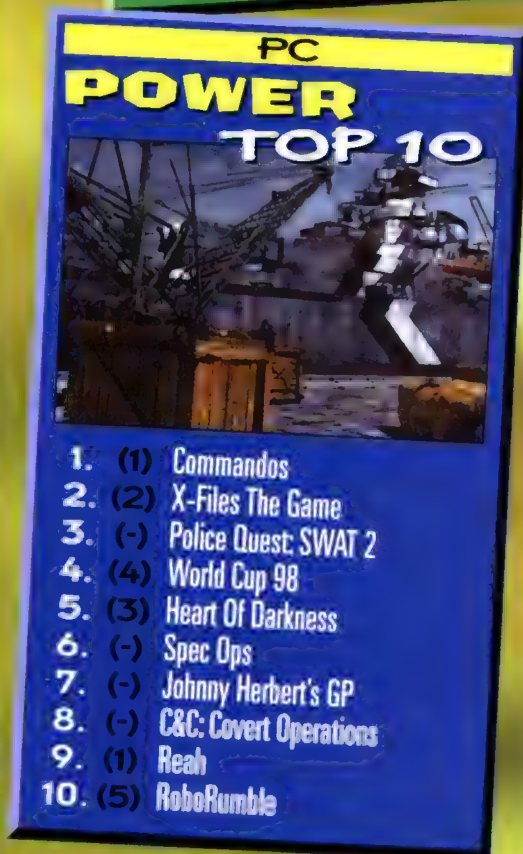
Commandos (september)	9,4
Sin (oktober)	9,2
Superbike World Championship (oktober)	9,2
Colin McRae Rally (september)	9,2
Deathtrap Dungeon (juli/aug)	9,1
Superbike W.C. (september)	9,0
Final Fantasy (september)	8,9
Incoming (juli/aug)	8,9
Creatures 2 (oktober)	8,8
Johnny Herbert's Grand Prix (september)	8,8
Conflict Freespace (september)	8,8
Nightmare Creatures (september)	8,8
Spec Ops (juli/aug)	8,8
SWAT 2 (juli/aug)	8,7
Telurian Defence (oktober)	8,6
Tripple Play 99 (september)	8,5
X-Com Interceptor (juli/aug)	8,5
Mech Commander (september)	8,4
Europian Air War (oktober)	8,3
Outwars (juli/aug)	8,3
Alien Earth (juli/aug)	8,3
Pinball Soccer (oktober)	8,2
Tex Murphy Overseer (september)	8,2
KKND 2 (juli/aug)	8,2
Jimmy White's Cueball 2 (oktober)	8,0
Klingon Honor Guard (oktober)	8,0
Fallout 2 (september)	8,0
Micro Machines V3 (juli/aug)	8,0
Monster Truck Madness 2 (juli/aug)	8,0
Emergency (juli/aug)	8,0

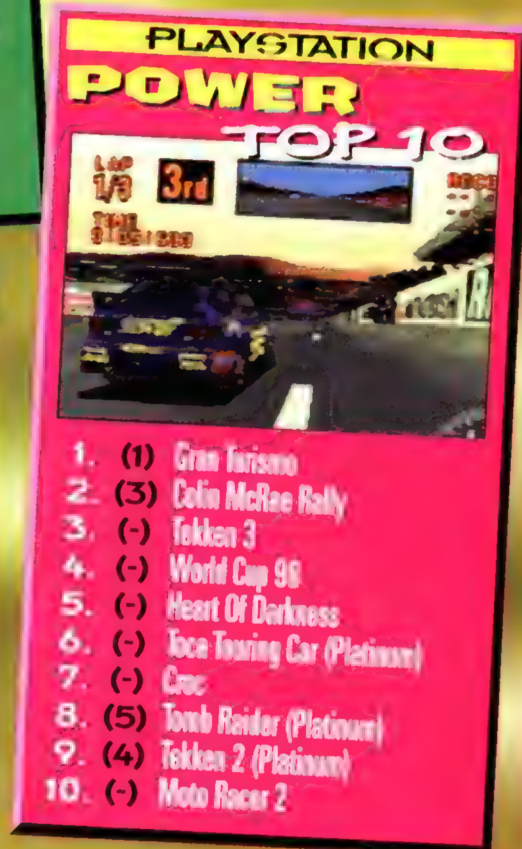
In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10



Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.





DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate

NEGO

SHORTS



Het kabinet van dr. Casey is een horror-site. Dr. Casey, die helemaal geen dokter is maar een horrorliefhebber met een bovengemiddelde kennis van het onderwerp, biedt op z'n site zo'n beetje alles aan wat er over horror bestaat: op TV, radio, in films, boeken, muziek, comics, games en internet. Zo kom je bijvoorbeeld te weten dat Marv Wolfman (de bedenker van Blade) Warner en Marvel voor de rechter sleept, omdat ze zonder zijn toestemming te vragen z'n geesteskind verfilmd hebben (nu in de bioscoop met Wesley Snipes in de hoofdrol). Hij eist een schadevergoeding/winstuitkering van 35 miljoen dollar.
Maar ook het echte laatste nieuws op horrorgebied is op de site te vinden. En elke week wordt er via Cabinet Radio een RealAudio-update gegeven van wat er allemaal gaande is in horrorland. Dan hoef je zelf niet door alle pagina's te klikken. Een bookmark waard.
www.drcasey.com/index.shtml

Geen film gaat nog in première zonder dat er een wervende site gebouwd is die al maanden van tevoren bezoekers lekker maakt met trailers, soundbites, geshockte pagina's en ander lekkers. Soms lukt dat zo goed dat de site ook los van de film het bezoeken waard is.
Bij *www.lycos.com/ blade* is dit bijvoorbeeld het geval. Blade is een Marvel comic, die met Wesley Snipes in de hoofdrol is vertaald tot een action-packed adventure film, waarin de special/visual effects en martial arts scenes elkaar snel afwisselen. De film draait om Blade, vampierjager van beroep, zelf half mens en half vampier, met de kracht van een onsterfelijke, de ziel van een mens en het hart van een held. Voor de site hebben New Line Cinema, die de film uitbrengt, en Marvel de handen ineen geslagen met mooie dingen als gevolg. De gewone dingen, die je op een site over een film kunt verwachten zijn er natuurlijk, zoals een samenvatting van het verhaal en bio's van de hoofdrolspelers.
Daarnaast biedt de Blade site (die in een shockwave en in een html-versie komt) onder andere animatie, een uitgebreid overzicht van Blade's wapens en een verhaal dat onder de titel 'from pencil to production' laat zien hoe een Blade comic er in de verschillende fases uitziet. Van een potloodtekening tot een ingekleurde pagina.
Daarnaast een interview met Marvel-hot shot Stan Lee (de man die verantwoordelijk is voor de creatie van onder andere Spider-man, The Fantastic Four, Daredevil en The X-Men) en een link naar de Blade cybercomic van Marvel.
Allemaal natuurlijk bedoeld als promotie voor de film en de comic, maar wel promotie met een hoog entertainmentgehalte en flink wat comic art.
Blade gaat in oktober in Nederland draaien en New Line is ondertussen al met Blade 2 bezig, dus een mooie nieuwe site zit er aan te komen.
www.lycos.com/blade
www.marvel.com/blade







SOUNDS

Sitemania geldt niet alleen voor films, ook een nieuw album dient tegenwoordig een up-to-date website te krijgen. De mannen van Cypress Hill snappen dat goed, want op cypressonline (www.cypressonline.com) kan pretig rondgeklikt worden. Naast een discografie, bio en de merchandize zijn er nog de andere, bijna verplichte onderdelen van een website te vinden; een bbs, nieuws, foto's (for all the Cypress Hill soldiers), tourdata (sorry, ze zijn al in Nederland geweest) en quicktime clips van Hill video's. Daarnaast is er een tourdagboek te vinden waar Muggs, B-Real en Sen Dog alledrie in schrijven, staan de teksten van alle albums in het Book of Madness (nog gedeeltelijk onder constructie) en zijn in het hoekje Soul Assassins media teksten van B-Real te vinden naast interviews en een real time chat room.
Op zaterdagnacht zijn er via realvideo live uitzendingen en ook kan er gelinkt worden naar de show van B-Real en Muggs die wekelijks door een radiostation in LA wordt uitgezonden. Als je dan nog steeds niet genoeg Cypress Hill hebt, zijn er de links naar projekten waar de groepsleden zich ook mee bezig houden, zoals Soul Assassins, Psycho Realm en Smokin' Grooves. En er is altijd nog het nieuwe album.

OTIATOR





Een gijzelings-onderhandelaar is, zoals het woord al zegt, iemand die bij gijzelingen wordt gebruikt om de gijzelaar 'plat te lullen'. Het idee is dat de gijzelaar de onderhandelaar gaat vertrouwen of zover in verwarring brengt dat hij het maar opgeeft. Ondertussen staat er een klein legertje van de SWAT klaar om de boel kapot te schieten mocht het niet gaan zoals gepland.

PSYCHOLOGISCHE SPELLETJES

Danny Roman, gespeeld door Samuel L. Jackson (die na Fresh, Jungle Fever en Pulp Fiction wat mij betreft tot ´de Grote Acteurs´ behoort) is zo'n onderhandelaar en een hele goeie, zoals we in de openingsscène leren. Hij raakt in de problemen als corrupte collega's ervoor zorgen dat hij van moord en geldverduistering wordt verdacht.

Oh nee, was mijn eerste reactie, niet weer zo'n intern politiedrama met de good cop die z'n naam probeert te zuiveren versus de bad cops, die allemaal hun best doen om te laten zien hoe slecht ze wel niet zijn.

The Negotiator bleek wel zo'n politiefilm te zijn, maar dan een die het voor de verandering niet moet hebben van de spectaculaire achtervolgingen maar van de psychologische spelletjes die Roman uithaalt. Hij gijzelt namelijk het hoofd van Internal Affairs en z'n personeel om zo wat tijd te winnen waarin hij (vanuit het Internal Affairs kantoor) z'n onschuld probeert te bewijzen.

WHO´S BAD?

Aangezien Roman de beste negotiator uit z'n district is, lukt het niemand om hem in verwarring te brengen, laat staan 'plat te lullen'. De negotiator uit een ander deel van de stad, die erbij gehaald wordt om Roman op andere gedachten te brengen, raakt er zelfs steeds meer van overtuigd dat Roman weleens gelijk kan hebben met zijn 'ik word vals beschuldigd' verhaal.

The Negotiator is een politiedrama-aktie-who-dunnnit waarin je pas heel laat te weten komt wie de bad cops nou eigenlijk zijn. Dat, plus de slimme spelletjes die er gespeeld worden en de leuke akties van de schietgrage agenten, zorgen ervoor dat deze film twee hele prettige uren vult.

Vanaf 8 november in de bioscoop



HALF

Half-Life is een 3D shoot´em up met de slimste AI tot nu toe, monsters zoals je nog nooit hebt gezien, nieuwe originele wapens, soepele level overgangen en de beste en snelste graphics ooit.

GOED TEAM

Half-Life is een spel gecreëerd door een team, Valve genaamd, onder wiens werknemers zich leden bevinden van het Duke Nukem 3D team, Wild 9 team, de maker van Doom Construction Kit en WorldCraft en levelontwerpers van Final Doom, Quake Airplane en Quake Kart. Deze jongens hebben hard gewerkt, gebruik makend van een combinatie van de Quake I & II engines en nieuwe grafische technieken om een 3D shoot´em up te creëren zoals we nog nooit gezien hebben.

BLAUWE MAANDAG

Jij speelt de rol van het burgermannetje Gordon Freeman, die als wetenschapper werkt aan een topgeheim experiment voor de regering. Het begint allemaal op een normale werkdag in de tegenwoordige tijd, je zit in een shuttle-tram die begeleid wordt door militairen op weg naar je werk en je reist door een soort gangen naar de ondergrondse Black Mesa Labs, een onderzoekfaciliteit ergens in New Mexico.
Deze morgen ben je een beetje laat en eenmaal aangekomen, begint een aantal mensen meteen tegen je te schreeuwen dat je naar je station moet gaan. Ze zaten op je te wachten om te kunnen beginnen aan het experiment.
Na het pakken van je lab-kleding, haast je je naar je werkplaats. Het experiment begint maar vrijwel onmiddellijk gaat het mis, er vindt een grote explosie plaats en nu wemelt het ineens van de buitenaardse monsters. Jij blijkt de explosie overleefd te hebben en je gaat op zoek naar andere overlevenden.

BELEEFD

De eerste overlevenden die je tegenkomt, zijn je collega wetenschappers, die jou absoluut niet willen helpen in de strijd tegen de gekke monsters, maar ze bezitten wel een heleboel bruikbare informatie over wat er nu werkelijk gaande is en hoe te ontsnappen. Als je een geweer afschiet vlak naast een wetenschapper dan kijkt ie doodsbang en begint keihard te schreeuwen. De bewakers (allen met de naam Barney) zijn daarentegen helemaal niet bang en volgen je na een klopje op de schouder overal waar je gaat en ze vechten met de monsters die jou onderweg aanvallen.
Een team van bewakers vormen is een goede manier om flink wat schade aan te richten tijdens je reis door de levels. Helaas zijn ze wel wat langzaam en hebben de neiging te verdwalen als jij te ver voor hen uit rent.
Wat ik fantastisch vond aan de andere menselijke characters in het spel, was dat wanneer ze tegen je praten, ze je ook aankijken, waar je ook bent. Beweeg je door de kamer, dan draaien de characters mee om je aan te kunnen kijken, erg beleefd zou ik zo zeggen en slim.

GESLAAGDE MONSTERS

De monster zijn echt verschrikkelijk irritant, wat in dit geval als een compliment beschouwd moet worden. De AI van de vijanden in dit spel is van een niveau zoals ik nog nooit eerder ben tegengekomen in een 3D shooter. We hebben het hier overigens niet over doorsnee zombies of aliens; in Half-Life lijken de characters meer op kruipende lichaamsdelen. Vechten wordt ook op de meest vreemde en unieke manieren gedaan. De Houndeye doodt bijvoorbeeld met geluidsgolven en zingen in een groep een dodelijk liedje. Of de Alien Grunt; bij deze jongen steekt een arm uit z´n maag en groeien er wapens rechtstreeks uit zijn lijf. De meest pesterige van allemaal is de Head Crab, die op je hoofd springt. Zijn van metalen spijkers voorziene poten slaan zich vast in je kop en je fragiele nekje breekt. Maar het mooie is, dat als ie met jou (of wie dan ook) klaar is, je in een zombie verandert. Met andere woorden, als je de populatie van de krabben niet laag houdt, heb je niet alleen meer kans op een aanval,


Rust zacht.


Experimentje mislukt?


Hé, daar sneakt er eentje weg via het plafond!


Even je stropdas afschieten?


Dat zal je in je tuin vinden.

-LIFE



maar ook minder menselijke vrienden en een groter aantal zombies dat door de gangen wandelt.
Met een totaal van veertig verschillende soorten monsters, heb je dus zeker meer nodig dan alleen de koevoet waar je mee begint.

SHIT SCHIETEN

Half-Life zal in de uiteindelijke versie achttien wapens hebben, waaronder bijvoorbeeld de verrassende Gauss gun die het mogelijk maakt om vijanden die zich achter muren of solide objecten bevindend elektromagnetisch te raken. Of de Tranquillizer gun, waarmee je tegenstanders in slaap laat vallen en zo hun items steelt. En wat dacht je van een soort slangachtige robot die over de vloer kruipt, zijn doel zoekt, zich hieraan vastklampt en dan ontploft. Een standaard wapen in dit soort games is de rocket-launcher, die van Half-Life wordt echter met een laser bediend.
Omgevingen reageren goed op de wapens, zo kun je bijvoorbeeld kogelgaten en beschadigingen achterlaten op alles wat je schiet of slaat en dit blijft gedurende het spel zichtbaar.

POWER TIP

Druk op 'F' en een zaklantaren werpt licht op de zaak.

LEVENSECHT

Het geluid in Half-Life is echt 3D en gebruikt DSP effecten, hierdoor past het zich aan afhankelijk van beweging, lokatie en andere faktoren.
Het afvuren van een geweer in een luchtpijp heeft zoals verwacht een echo-achtig geluid en voetstappen klinken anders, afhankelijk van waar je op loopt. Het geluid is zo levensecht, dat je de vijand vaak al kan horen voordat je ´m ziet. In plaats van de constante, meestal irritante, achtergrondmuziek, hoor je hier alleen wat op spannende momenten en in vechtsituaties.

De graphics zijn soms wat donker maar verder zoals je van een topspel mag verwachten. Dus ook 3D geaccelereerd, tenminste als je een kaart hebt, maar de software versie voldoet ook.

ER KOMT NOG MEER

Op mijn demo miste er een aantal dingen die wel in de uiteindelijke versie aanwezig zullen zijn en dat gold helaas ook voor de ´Spray-can´. Er wordt gezegd dat, als je die eenmaal vindt, je er overal waar je maar wilt graffiti teksten kan spuiten en dat lijkt me wel wat!
Nog een feature dat ik graag had willen zien, zit in de bijgesloten game-editor. Het gerucht gaat dat je een character kan maken met jouw gezicht. Lijkt me erg leuk in de Multiplayer mode, die overigens ook nog ontbrak in mijn versie.
Ik kan haast niet wachten om rond te gaan rennen, een character spelend met mijn eigen gezicht en op muren te schrijven in een Multiplayer game.

RAPPORT

graphics	8⁹
geluid	9²
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	9¹

- Slimme AI
- Waanzinnige monsters

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel:023-5530130

9⁰

Gebruikmakend van een gecombineerde Quake I & II engine en andere baanbrekende technologie, is Half-Life vernieuwend genoeg om naam te maken in z´n genre en misschien wel als voorbeeld te dienen voor volgende games.
MARK

Half-Life? Helemaal dood ga je!

Noem je dat een massage?

Heb jij wat klein geld?

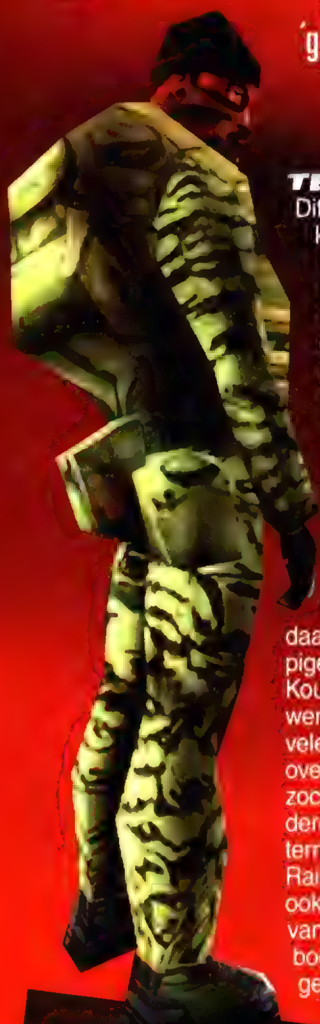
Roken, dood en doodzonde.

Begin alsjeblieft niet te schreeuwen want daar kan ik niet tegen.

Ben ik te laat?

Tom Clancy's RAI

Rainbow Six is niet de naam van een nieuwe boot van Greenpeace. En met ´groene vrede´ heeft het al helemaal niets te maken. Met aktie, spanning en verbluffende realiteit des te meer.



TERORISME

Dit spel heet nadrukkelijk Tom Clancy´s Rainbow Six en niet gewoon maar Rainbow Six. Dat is ook begrijpelijk, als je weet dat Tom Clancy een van ´s werelds bekendste schrijvers van spionageboeken is. De man heeft al vele thrillers op zijn naam, en na de val van het IJzeren Gordijn en daarmee het (voorlopige) einde van de Koude Oorlog (onderwerpen waar Clancy vele spionage-thrillers over heeft geschreven) zocht Clancy een andere inspiratiebron: internationaal terrorisme. Rainbow Six is dan ook een titel van een van zijn meer recente boeken en ook in het gelijknamige spel draait het steeds om één ding: de bestrijding van terrorisme.

Rainbow Six is de naam van een elite-eenheid waar slechts een aantal wereldleiders en hoge piefen vanaf weten. Het is een wereldwijde organisatie, waarvoor ieder land haar beste Special Agents heeft geleverd.

Rainbow Six opereert in het diepste geheim, voert de meest gevaarlijke opdrachten uit en kan zich geen fouten veroorloven.

POWER TIP

Demo op internet.

VOORBEREIDING

Je begrijpt het al; jij als speler, moet het team van Rainbow Six door de meest penibele situaties leiden. En dat komt vooral neer op terroristen uitschakelen, gijzelaars redden en zorgen dat niemand van je team gekilled wordt, en dat alles zo snel en zo geruisloos mogelijk.

Voordat je daadwerkelijk tot aktie overgaat, moet er flink wat voorwerk gedaan worden. Dit is even slikken, maar wel van levensbelang. Via de briefing krijg je info over een missies, de terroristen etcetera, net hoeveel er voor handen is. Daarna moet je een team samenstellen, wapens en uitrusting kiezen en een plan de campagne maken. Via een grote kaart stippel je verschillende routes uit, want je team valt altijd van verschillende kanten aan. Goede instructies zijn een must en timing van de hoogste importantie.

Je kunt voor een auto-planning kiezen (de computer kiest een strategisch plan), maar leuker is om zelf een plan te verzinnen. Val je via het dak aan, ga je via de brandladders, kies je voor het overrompelingseffect of schakel je systematisch een voor een de terroristen uit? Allemaal brandende vragen waar maar één persoon antwoord op kan geven: jij!

AFWISSELENDE MISSIES

Als de voorbereidingsfase ten einde is, kun je tot aktie overgaan. En jongens wat is dat fun.



Iedereen uitgeschakeld



Even de achterstallige huur innen.





Vandalisme is zoooo kinderachtig.



Dat moet ik nog eens rugdekking geven.



Is de kust veilig?



En ik wilde 'm net een paar vragen stellen.



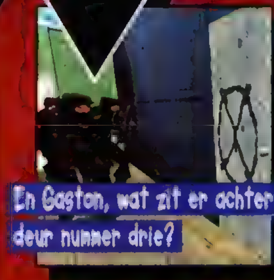
Rennen! De nieuwe PU is v

NBOW SIX

Schietgerei in overvloed.



Freeze!



En Gaston, wat zit er achter deur nummer drie?

POWER TIP



Nightvision is erg handig (knop 'N'), maar schakel dit uit als je het bloed goed wilt zien vloeien.

De Geheime Operaties, met coole namen als Operation Angel Wire of Operation Fire Walk, vinden overal ter wereld plaats in een fraaie 3D omgeving. Als lid van een team kun je schakelen tussen 3e persoons en 1e persoons view. Stel, je moet een gebouw bestormen waar een ambassadeur in wordt gegijzeld. Terwijl team A via de ladders omhoog klimt, gaat team B via de achterdeur naar binnen en probeer jij het bijvoorbeeld met een aantal leden via de voordeur. Je houdt voortdurend contact met elkaar met de guns in de aanslag. Deuren kun je forceren of opblazen (wat natuurlijk wel opvalt, maar soms moet je wel). De kaart is bij dit alles van levensbelang. Gelukkig weet je hoe je een area of een room moet ´clearen´ want dat heb je geleerd in de tutorial missies (absoluut spelen, anders houd je ´t in het echte spel geen tien minuten vol).
De kracht van het spel is dat ieder missie weer totaal anders is. De omgevingen lopen uiteen van de schuilplaats van een drugskartel in de jungle van Zuid-Amerika, een booreiland voor de kust van Engeland, een wapenfabriek tot een ambassade. Er zijn indoor-, outdoor-, dag- en nachtmissies. Je kunt zelf bepalen hoe je de aktie doseert. Je kunt als een wrede Duke Nukem alles en iedereen neer gaan knallen, maar de kans dat je ontdekt wordt en er een paar hostages aan gaan, is dan groot. Ben je echter snel genoeg en trefzeker dan kan zo´n blitzaanval succes hebben.
Slimmer is echter om zo stiekem mogelijk een bepaalde omgeving in te sneaken, je mission objectives te vervullen en er als een gek weer vandoor te gaan.

REALISTISCH

Wat dit spel met name zo leuk maakt, is dat de realiteit angstig dichtbij komt. Dat komt met name door de graphics, die ronduit indrukwekkend zijn. Verwacht geen colourlightmapping of supa-dupa omgevingen a la Unreal of enorme 3D fullsize explosies in miljoenen kleuren. Wat RB 6 wel biedt zijn de meest realistische omgevingen die je ooit in een computerspel bent tegengekomen. Betreed je bijvoorbeeld een villa dan is geen enkele kamer hetzelfde, en iedere kamer kent enorm veel detail. Of het nu om een kast gaat of een gedekte tafel, alles klopt. Olieplatformen kennen overal trappen en ijzeren ladders, olietanks, mechanische apparatuur en noem maar op. Alles heeft een authenticiteit om bang van te worden. Voeg daarbij de ultra realistische bewegingen van je teamleden en je krijgt bijna het gevoel dat alles echt is wat er zich op je scherm afspeelt. De manier waarop je mannen lopen, rennen, duiken, schieten, reageren als ze geraakt worden, in een woord subliem. Beter krijg je het voorlopig gewoon niet.

POWER TIP



Selekteer je teamleden zorgvuldig.

De bivakhelm behoort tot de standaarduitrusting.



Wachten is soms van levensbelang.



Kijk eens over je schouder.

RAPPORT

graphics	9^{2}
geluid	9^{0}
originaliteit	9^{0}
speelbaarheid	9^{2}

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 52 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95, ondersteuning D3D.
Fabrikant: Red Storm Entertainment
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



Zelden heb ik een spel gezien waarbij de gameplay zo realistisch en tegelijk zo fun is. Dit is een spel dat tijd en inspanning kost maar, eenmaal opgenomen in de wereld van Rainbow Six, word je echt één met het team. Dit spel is puur goud en gaat het helemaal maken. Let´s kill some terrorists!
JAN

TUROK
Seeds of

Turok, Dinosaur Hunter was een spel dat liet zien dat er met de kracht van de N64 absoluut niet te spotten viel. Seeds of Evil zal een zware dobber hebben om het origineel te overtreffen.

KNAPPE KNOPPEN
Turok DH was zo moeilijk te bedienen (vooral omdat alle maar dan ook echt alle knoppen van de joypad werden gebruikt), dat er een leslevel voorafging aan het echte spel.
Dat hebben ze nu achterwege gelaten. Niet dat er nu minder knoppen moeten worden gebruikt, maar ik denk dat de makers aannemen dat elke potentiële speler de eerste Turok al bezit, of in ieder geval ooit gespeeld heeft.
Turok wordt op een aparte manier bestuurd. De analoge joystick wordt gebruikt om een richting te kiezen. Dat wil zeggen, als je de joystick naar links duwt, dan draait Turok naar links, maar loopt niet in die richting. Hij blijft gewoon op zijn plaats staan. Hetzelfde geldt voor rechts. Als je de joystick naar voren duwt, dan kijkt Turok naar beneden. Trek je hem naar achteren, dan kijkt hij omhoog.
Tot dusver is Turok nog niet van zijn plek geweest. Om dat te bewerkstelligen gebruik je de gele pijltjestoetsen. Duw je naar voren, dan loopt Turok vooruit en druk je op de achteruitpijl dan loopt hij ook achteruit.
Dit is een andere aanpak dan in de meeste first-person aktiegames zoals Duke en Quake maar na even oefenen werkt het eigenlijk heel prettig.
De rode en groene knoppen worden gebruikt om de wapens te selecteren en met de Z-Knop (onderop de joypad) gebruik je dit wapen. Door deze alternatieve funkties toe te wijzen aan de knoppen, is de besturing van Turok in ieder geval perfect.

DE EXODUS
Maar waarom is er eigenlijk een vervolg op Turok? De duivelse Campaigner was toch al verslagen met behulp van de machtige Chronoscepter?
Ja, dat is wel zo, maar Turok is een Amerikaan. En als Amerikanen iets niet begrijpen vernietigen ze het meteen. Toch? In ieder geval deed Turok dat wel. Hij vond dat de Chronoscepter een te machtig wapen was om te mogen bestaan, dus klom hij naar de krater van de grootste vulkaan die hij kon vinden en gooide het wapen er in.
Helaas wist hij niet dat de Chronoscepter was gemaakt uit onderdelen van een ruimteschip dat al biljoenen jaren gevangen zat in het Verloren Land, met zijn enige passagier nog aan boord. Die passagier, genaamd de Primagen, behoorde tot een van de oudste volkeren uit het universum. Met lichtschepen probeerden zij in het begin van de tijd het antwoord te vinden van hun bestaan. De dapperste en meest briljante onder hen had het geduld niet en gebruikte de chronotron-technologie om zijn lichtschip te modificeren. Zo belandde hij in het begin van de tijd. Maar dat ging niet goed. Een scheur in de tijd zorgde ervoor dat hij in het Verloren Land terecht kwam. Daar leefde hij voor biljoenen jaren. Opgesloten. Tot vandaag.

OUWE WIJVEN
Hoewel hij fysiek nog gevangen zit in zijn lichtschip, reiken de psychische krachten van de Primagen tot in de uiterste hoeken van het universum. Hij stuurt monsters de wereld in om de vier delen te zoeken die samen de sleutel vormen tot zijn lichtschip. Pas dan kan hij ontsnappen.
De Lazarus Concordance, een groep oude wijzen die het Verloren Land moeten beschermen, hebben Energie Totems geplaatst om de Primagen te weren. Nu staan ze op het punt vernietigd te worden door de handlangers van de Primagen. Om dat te voorkomen, stuurden de wijzen Adon, de preekster van het eeuwige licht, de wereld in om Turok te halen, en hem voor te bereiden op de strijd die komen gaat.

GEHAVENDE HAVEN
Sjeezus! Misschien moet ik schrijver worden van vage fantasyverhalen. Maar goed, ook een ingewikkeld verhaal moet uitgelegd worden. De twee alinea´s die je hierboven leest zijn een samenvatting van welgeteld twaalf A4-tjes storyline. Hierdoor krijg je wel meteen een overzicht van het verloop van Seeds of Evil: een strijd tegen de oeroude krachten van de Primagen en zijn handlangers.
Die strijd begint in de havenstad Adia, waar je drie boeien moet activeren die samen een S.O.S. signaal kunnen uitzenden. En dat is nodig ook want de stad wordt belaagd door Dinosoids, een soort genetisch gemanipuleerde dinosauriërs die gestuurd zijn door de Primagen om de stad, inclusief zijn inwoners, te vernietigen.
Terwijl je die boeien probeert te vinden en te activeren moet je ook nog vier kinderen bevrijden die in kooien zijn opgesloten.
Als je de stad binnenkomt ligt die bezaaid met lijken en bloed, terwijl hier en daar nog een huis of een kar explodeert. Dat geeft meteen de sfeer aan van het spel. Veel donkerder en veel gewelddadiger dan het meer avontuurlijke Turok 1.

TUROK 3 TIP
In een van de muren vind je een machine met een schakelaar. Hij doet verder niets, maar geeft wel aan dat voor het activeren van het apparaat een energiecel nodig is. Die is niet te vinden in het gebied dat je vrij kan bewandelen, maar na het opblazen van een muur door een pijl te schieten in een ton kom je in een nieuwe ruimte. Die lijdt weer via gangen naar andere ruimten waar na activering van verschillende schakelaars weer nieuwe ruimten met gangen verschijnen.
Telkens als je ergens vastzit kan je weer via schakelaars nieuwe ruimten en gangen ontdekken. In het begin is dat heel spannend maar na een tijdje begint dat wel eentonig te worden, vooral omdat de werelden zo groot zijn dat je er de weg makkelijk in kwijt raakt.
Om je te helpen kan je, net als bij Turok 1, een kaart in beeld brengen, ook terwijl je door de gangen manoeuvreert. Maar die kaart is nauwelijks een echte steun omdat je alleen het stuk ziet waar je op dat moment bent.
Een goede tip voor Turok 3 zou zijn om de kaart navigeerbaar te maken, zodat je terug kan kijken op stukken waar je al geweest bent.

KWEEK EN DJOEK
Op zich zorgen de gigantische werelden, die er overigens prachtig uitzien, voor een avontuurlijk gevoel, maar door het continue gedoe met schakelaars frustreert het al snel.
Omdat de graphics donkerder zijn geworden en het merendeel van het avontuur zich in vochtige gangenstelsels afspeelt, onderscheidt Turok 2 zich niet zo veel meer van Quake, Duke en soortgelijke games. En dat is jammer, want daar hebben we er al genoeg van.
Net als die games is er overigens een multiplayer optie waarin je het met een maximaal van vier spelers tegen elkaar kan opnemen of iemand aanwijzen die een doel moet bereiken voordat de anderen hem opsporen en vernietigen.
Grappig detail aan die laatste optie is dat degene die het doel moet bereiken geen wapens bezit, een roos (net als bij darten) op zijn rug heeft en piept van angst gedurende het hele spel.







Adia staat in brand.

POWER TIP

Zoek meteen het water op voor powerups en kristallen.



Kom maar bij het baasje.



Lachen man, die kende ik nog niet.

RAPPORT

graphics	9⁵
geluid	9⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	8⁷

- ▲ Spannende soundtrack
- ▼ Te hoog Quake-gehalte

NINTENDO 64
Adviesprijs: ƒ149,95
Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Iguana/Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

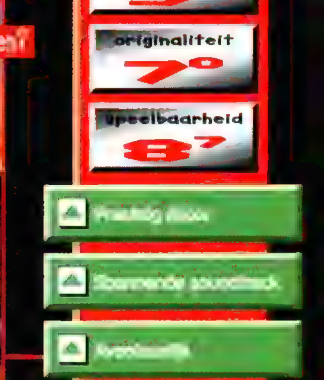
8⁷



Ach gossie, mag ik je effe aaien?



Ik geloof dat je kwaad wordt.



Met één schot, castreer ik die bastard.

Hoewel Turok 2 prachtig is om te zien en lekker speelt had ik er toch meer van verwacht. Acclaim heeft duidelijk gekozen voor het veilige genre van Duke en Quake in plaats van te vertrouwen op hun eigen creativiteit zoals ze hebben laten zien bij Turok 1.

BJØRN



Rustig aan, iedereen komt aan de beurt.



Goed gedaan, zo speel je een sterfscène.



RAPPORT

graphics	9.0
geluid	8.7
originaliteit	8.5
speelbaarheid	8.8

- ▲ Creëer je eigen Rome
- ▲ Vechten en bouwen
- ▲ Roomser dan de Paus
- ▼ Over-exposure aan info

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 85 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8.8

Caesar III is een strategische bouwsim van keizerlijk formaat en duidelijk een stap verder dan zijn voorganger. De vroege versie van deze uitgebreide game smaakt zeker naar meer en ik kan niet wachten om mijn eigen Rome vol pompeuze gebouwen, cultuur en beschaving te creëren. Mogen de Goden gunstig op dit spel neerstralen.
JAN

POWER TIP
Bouw voor iedere God een tempel om rampen te voorkomen.


Wij eisen CNN terug op de kabel!


Rustig verkeer op de Via Appia.

Caesar II was een zeer succesvol spel voor Sierra en verkocht wereldwijd een miljoen exemplaren. Heeft deel drie in deze keizerlijke reeks de potentie om dit evenaren?

Met bruggen verbind je verschillende delen van je stad.

CAESAR III

BOUWEN

Als je geen idee hebt waar de Caesar-serie over gaat, dan volgt hier een korte introductie. Caesar III is, net als zijn voorgangers, een strategische/management bouwsim. Enigszins vergelijkbaar met spellen als SimCity en de Theme games (Theme Park, Theme Hospital e.a.).
Als gouverneur van een nieuw te bouwen stad, heb je de leiding over de inrichting, planning en het economische reilen en zeilen van je stad. Daarnaast moet je alle burgers tevreden houden, zorgen dat inkomsten op peil blijven en bovendien vijandelijke veldslagen leveren.
Net als in de simgames, ben je niet echt aan het bouwen maar creëer je lokaties waar nieuwe inwoners zich vestigen. Daarnaast plaats je steeds gebouwen waardoor er weer andere bevolkingsgroepen als arbeiders naar je stad toekomen.

INFO

Wat begint als een onbenullig dorpje kan al snel uitgroeien tot een Romeins imperium. Eenvoudige tenten groeien uit tot hutjes wanneer er genoeg water en voeding in de buurt is. Een tempel, een markt en een theater zorgen ervoor dat er alleen maar meer mensen op je stad afkomen.
Als jouw stad een beetje vorm heeft aangenomen, kun je ook belasting gaan heffen, festivals organiseren, de infrastructuur upgraden en steeds meer voorzieningen in je stad plaatsen.
Het oog voor detail is groot en de keus aan gebouwen enorm. Caesar III is te spelen in 1024 x 768 kleuren en ieder gebouw is weer anders. Arena´s, theaters, tempels, villa´s, kanalen, betegelde wegen, torens, stadsmuren, bruggen, havens, pottenbakkerijen, alles wat je in de oude, geciviliseerde steden van Het Romeinse rijk mag verwachten, is aanwezig. Via de muisknop kun je op diverse burgers klikken die meteen aangeven wat er naar hun mening nodig is in de stad. Ook over de gebouwen is info te verkrijgen en er zijn allerlei boodschappen en achtergrondinformatie die je kan doornemen om je stad zo optimaal mogelijk te laten uitgroeien. Erg veel leeswerk, maar wel nuttig.



Hannibal in aantocht: Dombo attack!


De vestingmuur wordt vernield door een olifant!

TEGENSLAGEN

Hoe groter de stad, hoe meer kans er is dat er ook dingen fout gaan. Huizen kunnen instorten, er kunnen rellen uitbreken, de stad kan in de fik vliegen, vijandelijke legers kunnen je stad aanvallen en grote vernielingen aanbrengen, de oogst kan mislukken en de Goden zullen het niet laten hun toorn over je uit te spreken wanneer je hen niet genoeg behaagt. Genoeg tegenslagen dus. Eenmaal een flinke stad gebouwd, kun je dus niet op je lauweren gaan rusten en je door een Muzische slavin fruit laten voeren. Sterker, hoe meer je in het spel vordert, hoe minder makkelijk je er van los komt. En dat hoort ook zo bij een goed spel.


De stad in zijn meest prille vorm.


Dit begint er meer op te lijken.

Ik kom een wagon stieren afleveren: echte Chicago Bulls.

Waar is de Big Ben?

On The Right Track

Laden en lossen.

Het station is uitgestorven, zelfs geen junks.

Onderweg naar Salzburg.

Railroad Tycoon was een van Sid Meier's favoriete eigen ontworpen games. De opvolger Railroad Tycoon 2 komt echter niet uit de stallen van MicroProse, maar van het relatief onbekende PopTop Software. Wordt de hand van meester Sid Meier gemist?

RAILROAD TYCOON 2

POWER TIP

Houd je financiële zaken op orde. Niet veel lenen, want te lang niet betalen, betekent langzaam de afgrond in.

Via de map krijg je een goed overzicht.

GELD

De bedoeling van RT 2 is even simpel als complex. De bedoeling is dat je een zo groot en rijk mogelijke Railroad Company opzet.

Het verhaal speelt zich af in de 19e en 20e eeuw (je begint in 1804) en jouw taak is om met diverse treinen netwerken op te zetten op de continenten Noord- en Zuid-Amerika, Europa, Afrika en Azië.

Om je fortuin uit te breiden moet je passagiers en goederen, zoals bijvoorbeeld post en kolen, vervoeren. Door waar mogelijk diverse industrieën aan elkaar te koppelen via een rail-verbinding, zie je de vraag naar transport stijgen en je inkomsten omhoog gaan.

De diverse industrieën moeten natuurlijk wel op elkaar zijn afgestemd. De auto-industrie heeft ijzer nodig, rubber uit Afrika is nodig voor banden, onbewerkt hout voor papier en noem maar op. Natuurlijk vind je ook de nodige problemen op je weg, meestal op financieel gebied. Geld tekort, uitstaande leningen, een Raad van Bestuur die je tevreden moet houden, aanleg van de juiste routes, de steeds veranderende markten en aandelenbeurzen en moordende concurrentie houden je op het puntje van je stoel.

KLEIN MAAR FIJN

RT 2 heeft niet alleen meer te bieden dan zijn voorganger (50 verschillende treinen en 21 verschillende soorten van industrie om maar eens iets te noemen), maar met name de graphics zijn een welkome verbetering. Het origineel was een goed spel maar grafisch niet echt iets om orgastisch van te gaan grijnzen en ook de latere Railroad Tycoon Deluxe uitvoering die 16 bit 2D graphics toevoegde, gaf geen wereldschokkende resultaten. RT 2 heeft nu elegante, 16 bit 3D rijk gekleurde kaarten die een resolutie aankunnen tot 1024 x 768 kleuren. Helaas wordt het geheel wat priegelig weergegeven. Gedetailleerde graphics zijn oké maar ik wil graag zien wat ik doe en speel.

Hoe klein het allemaal ook is, door het gebruik van echte schaalmodellen zien met name de treinen er wel magnifiek uit.

COMPLEET

Een andere verandering is dat het financiële gedeelte is uitgebreid en tegelijk realistischer is geworden. Je kan bijvoorbeeld investeren in andere Railroad Companies. Daarnaast kun je ook managers inhuren en ontslaan en is er het financieel-economische overzicht met veel tabelletjes, mapjes en schermen vol inkomsten, aandelen-info, balansen en meer van die dingen. Niet mijn favoriete onderdeel van het spel, maar het maakt RT 2 wel helemaal compleet.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,5
originaliteit	8,6
speelbaarheid	8,6

▲ Veel mooiere graphics

▼ Veel mooiere graphics

▼ Hoog miniatuurgehalte

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 105 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: PopTop Software/Take 2
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077 3232832

8,5

Een goede opvolger en dat zonder Sid. Meer kleuren, meer opties en meer gameplay maken RT 2 tot een uitdagende game. Met name de verbeterde grafische kwaliteit is een verademing en voor treinliefhebbers is het helemaal kwijlen.

preview

Starshot

Het is weer oorlog in het universum, alleen deze keer gaat het niet tussen duistere machten met gigantische legers maar tussen circusbazen. Zo erg kan het dus niet zijn, of wel?

RAPPORT

graphics	7.8
geluid	8.2
originaliteit	8.0
speelbaarheid	7.0

- ▲ Leuk concept en leuke karakters
- ▲ Gigantisch speelveld
- ▼ Slordige graphics
- ▼ Verwarrende camerahoeken

NINTENDO 64
Adviesprijs: ƒ 149.95
Bfr.ca.2700
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

7.8

Starshot is door zijn non-lineaire gameplay en grappige karakters een aardig platformspel, maar door de rommelige graphics en moeilijke camerahoeken soms frustrerend om te spelen. Vind je dat niet erg, dan heb je door de enorme werelden lang speelplezier.

BJORN

POWER TIP

Vergeet niet dat je de ster kan sturen als je de vuurknop ingedrukt houdt.

WEG AARDE

De held van het verhaal is Starshot, een prettig gestoorde jongleur die werkzaam is bij het intergalactische Space Circus. Naast zijn dagelijkse werkzaamheden als ballenkunstenaar krijgt hij van de baas de taak om nieuwe attrakties en personeel te zoeken. Dat is niet zo makkelijk als het misschien mag klinken, zoals het volgende voorbeeld illustreert. In een van de missies ga je naar de aarde. Je bent niet de eerste bezoeker van een andere planeet, want de Marsmannetjes zijn ook al langs geweest. En dat is te zien: de hele aarde is vernietigd en er is nog maar een overlevende: een schrijver.
Je begint een gesprek met hem en vertelt hem dat er niemand meer op aarde is, dus dat boeken schrijven ook niet echt zin heeft, zijn lezers bestaan namelijk niet meer.
Hij wil wel mee gaan, maar dan moet je hem beloven dat er op zijn nieuwe woonplek lezers zullen zijn. Je stelt een compromis voor waarin hij in plaats van boeken schrijven een nieuw vak zal leren. Uiteindelijk kan hij zich daar ook wel in vinden en zo heb je een nieuwe aanwinst voor je circus.

MAMMIE

Behalve de aarde zijn er zes andere planeten, met bizarre namen als Tensuns en Technomummy. De volgorde waarin je speelt maakt niets uit, behalve dan dat je in sommige gevallen genoeg benzine bij elkaar moet verzamelen om naar verafgelegen planeten te reizen.
De omgevingen en personages die je tegenkomt zien er weird uit, en er zijn honderden verschillende karakters in de game aanwezig, waar je in sommige gevallen ook mee kan praten. Om een paar voorbeelden te noemen: rondborstige blondines, strenge leger-officieren, slakmonsters met vier armen en grote stukken levende kaas.
Wat je precies moet doen, is in het begin van een level vaak vrij onduidelijk. De bedoeling is dan ook om te kijken met welke karakters je kan communiceren. In sommige gevallen zijn er informatieballonnen (op Tensuns) of robots (zoals de Answermatic op de planeet Technomummy) die je verder helpen.

FRUSTREREND

Grafisch ziet Starshot er niet slecht uit, maar soms is het een onduidelijke warboel van kleuren en vlakken. Omdat de camerahoek altijd in te stellen is, moet je vaak 'bijsturen' om Starshot vanuit de beste hoek te kunnen bekijken. Dat leidt nogal eens tot frustraties als je over dunne balkjes loopt die telkens een bocht om gaan.
Als je genoeg vliegpunten bezit, kan je ook vliegen maar dit is zo mogelijk nog onoverzichtelijker. Als je hoog vliegt en je mist bijvoorbeeld een platform dan moet je natuurlijk weer terugvliegen. Het probleem is dan dat de camera nog steeds aan de verkeerde kant staat waardoor je vrijwel altijd het platform mist. Je bent dus eigenlijk continu bezig met het instellen van de meest bruikbare camerahoek, iets dat bij andere spellen vaak automatisch gaat.
Gelukkig heeft Starshot zoveel werelden die je moet ontdekken dat je daar op een gegeven moment ook wel aan gaat wennen.

Purple Haze in my brain.

Patsen!

Oh, wat een laffe daad!

Wegwezen dooie, je zit in m'n stoel!

Je zit in m'n stoel!

Schokkende beelden uit het Speedlab.

In de 'war-simulator' heeft iedereen 't maar druk.

We houden onszelf in conditie.

Daar zal ik eens even een portie kibbeling van maken.

Drive yourself wild.

WingMan® FORMULA® FORCE

De meest realistische race-ervaring beleef je achter het stuur van het WingMan® Formula® Force race-systeem, Logitech's superieure force feedback PC stuurwiel. Bliksemsnelle reacties. Extreem bochtenwerk. Frontale botsingen. De revolutionaire I-FORCE® technologie gebruikt zeer precieze stalen kabelbesturing. Dus voel je de kracht in elke vezel van je lichaam. Elke sensatie. Elke trilling. Elke spin. Het WingMan Formula Force racesysteem. Vanaf nu heb je geen fortuin meer nodig om de ultieme race-ervaring te beleven. www.logitech.com

Voor meer details, bel Logitech op 010 - 243 88 97.

It's what you touch.™

V.O.C.: Heerser der Zeven Zeeën

Wij Nederlanders zijn nogal een trots volkje. Slim idee om het glorieuze verleden van zeevarend Nederland als onderwerp van een spel te nemen.

BOSS

Dat door toedoen van de V.O.C. vele inlanders in verre kolonies werden uitgebuit, uitgezogen, afgeranseld en tot slaaf gemaakt, vertellen ze er in dit spel niet bij. Maar ja, aandacht voor een besmet verleden is nu even niet aan de orde. V.O.C.: Heerser der Zeven Zeeën leidt je terug naar de negentiende eeuw; een tijd waarin ons kikkerlandje zeg maar gerust de Big Boss was op gebied van handel en zeeroutes. Als speler zonder zeebenen kruip je in de huid van een van de zeventien bestuurders van de V.O.C.

HANDEL EN ZEESLAGEN

V.O.C. biedt veel spelelementen en kent een hoog sim-karakter. Naast bestuurlijke kwesties, dien je zeeslagen te leveren, handel te drijven, je vloot op peil te houden en meer van die dingen. Aktie, strategie, diplomatie, financiën en inzicht gaan hier hand in hand.

Denk dus niet dat het alleen bij handel drijven blijft. Andere Europese grootmachten liggen klaar met hun rijkelijk van kanonnen voorziene schepen om je, voordat je kunt zeggen ´Roodbaard´s baard baart brandende bedenkingen´, naar de kelder te jagen. En dan zijn er nog bloeddorstige piraten. Deze zeegevechten zijn in real-time, erg simpel maar aardig om te spelen.

WISPELTURIG

Voordat je een reis maakt en ook tijdens de bestuurlijke kwesties, zit je voortdurend in schermpjes en mapjes te kijken waarmee je voorraden, munitie enzovoorts van en naar schepen klikt. Hier ben ik dus nooit zo´n voorstander van en ik vind deze interface ook niet echt overzichtelijk, soms zelfs knullig.

De graphics zijn van wisselend niveau, de tussenfilmpjes zijn van hoge kwaliteit, maar de in-game graphics zijn af en toe erg simpelmans.

DIEPGANG

Het voortdurend maken van afwegingen, geeft dit spel echter wel een aangename diepgang. Verhoog je de havenbelasting of niet? Hoe veel kanonnen neem ik mee aan boord? Meer wapens en munitie, betekent minder plaats voor bemanning en rantsoen. Welke schepen koop je? Verdedig je al je bezittingen tot op het bot door je forten en havens zwaar te bewapen of ga je juist voortdurend in de aanval? Daarnaast heeft V.O.C. ook een informatief karakter. Geschiedkundige informatie over de Compagnie alsmede feiten en weetjes over de verschillende havensteden, landen en schepen maken dit spel zeer compleet. Maar of de hardcore gamer nu zit te wachten op berichten dat Amsterdam vroeger een klein, onbetekenend vissersdorpje was, waag ik te betwijfelen.



Alle hens aan dek: Tijd om de kanonnen te testen.

Weet je zeker dat we hier linksaf moeten?

Alleen voor beschuit kom ik uit mijn kajuit.

Mannen met snorren zijn niet te vertrouwen.

In de haven kun je goederen, manschappen en wapens inslaan.

Verdedig strategische posities zonder genade.

Daar kan Sail 2000 niet aan tippen.

De wereldkaart. Het is de bedoeling dat jij overal op zee regeert.

RAPPORT

graphics	8,0
geluid	7,5
originaliteit	8,0
speelbaarheid	7,5

+ Nederlands
+ Zeeslagen
- Mapje klikken
- Wispelturige graphics

POWER TIP

Koop niet té veel kanonnen. Ieder kanon heeft namelijk ook manschappen nodig en die zijn duur.

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX2-66, 8 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, CD-speler, Windows 3.11 of 95, Dos.
Fabrikant: Attic Entertainment
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

7,8

Zeker geen slecht spel en de Nederlandse schermteksten zijn natuurlijk handig, maar als je het afzet tegen Anno 1602 of vergelijkt met spellen als Age Of Sail en Conquest Of The New World, dan denk ik dat V.O.C. niet verder komt dan het predikaat ´goede middenmoter´.

JAN

KNIG AN MERC

RAPPORT

graphics	8⁸
geluid	9⁰
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁵

- Detail
- Verslavend
- Diversiteit
- Soms lang wachten

PC CD-ROM
Prijs:ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 100, 24 Mb RAM, harde schijf, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Topware
Distributeur: Denda
Tel:0541-570200

8⁸

Door de beste elementen uit Warcraft en Settlers met elkaar te verbinden, en met een opmerkelijk oog voor detail, creëert Knights and Merchants een sfeervol en fraai spel waar je al snel hooked aan raakt.
JAN


De weg naar de troon is lang en zwaar.

'Zonder een goede economie, win je geen oorlog', aldus een oud krijgsgezegde. Dat die woorden maar al te waar zijn, wordt al snel duidelijk in Knights & Merchants.

VERRAAD

Brute gevechten waren in de middeleeuwen vaker regel dan uitzondering. Ieder hertogdom en ieder staatje had zijn eigen legertje en iedereen wilde de baas spelen.
In Knights & Merchants is het niet anders. Is er eindelijk vrede in het denkbeeldige Koninkrijk van K & M, blijkt de zoon van de koning zich tegen hem te keren. De vuile verrader. En alsof dat nog niet genoeg is, ontstaan er ook nog allerlei splintergroepjes. Het Koninkrijk lijkt verscheurd te raken.
Aan jou de taak om hier een speer voor te steken, sterke legers te rekruteren en de verraderlijke afvalligen het staal van jouw zwaard te laten voelen. Maar zonder genoeg geld, goede wapenuitrustingen, eten en drinken kom je niet ver. Het economische element van K & M is minstens zo belangrijk.

AFHANKELIJK

De meer dan twintig verschillende type gebouwen die het spel rijk is, staan allemaal op de een of andere manier met elkaar in verbinding. Om veel gebouwen te kunnen vervaardigen, heb je diverse manschappen nodig: bouwers, maar ook hulpjes. De laatste, die ik voor het gemak maar even slaafjes noem, zorgen voortdurend voor de aan- en afvoer van goederen (stenen, planken, boomstammen, graan, vlees, vaten wijn, wapens etc.)
Als een gebouw af is moet er de juiste arbeider in wonen. Arbeiders haal je uit de school. Denk aan slagers, bakkers, boeren, varkensfokkers, metselaars, houthakkers, timmermannen, wapenmakers en nog veel meer.
Iedereen is van elkaar afhankelijk.
De bouwers graven een akker en bouwen een boerderij. Daar zijn hout en stenen voor nodig die je slaafjes halen bij de metselaar en de houtzagerij. De houtzagerij is weer afhankelijk van de boomstammen, die de houthakker hakt.
Eenmaal een boerderij gemaakt, gaat de boer zijn akker inzaaien en later oogsten. Het geoogste graan wordt door je slaafjes naar de molenaar gebracht die er weer meel van maakt. Dat meel gaat weer naar de bakker die er brood van bakt en dat brood gaat vervolgens naar de herberg waar al je manschappen kunnen eten. Dit is slechts één ketting, maar er zijn er vele en ze lopen allemaal door elkaar.

VECHTEN

Als je economie eindelijk een beetje gesmeerd loopt, kun je je richten op het samenstellen van je leger. Want naast een geoliede economie, moet je ook veel vechten en vijandelijke dorpen en steden platbranden. Ook dit is totaal anders gedaan dan we meestal gewend zijn in andere strategy games. Sowieso is er de afhankelijkheid van de aanvoer van schilden, zwaarden en ander legermateriaal maar er komt ook flink wat taktisch inzicht bij kijken. Het weinig uitdagende principe 'ik-bouw-alleen-maar-een-paar-honderd-tanks-en-verpletter-de-tegenstander' gaat hier gelukkig niet op. Er is niet één sterkste unit. Er zijn


Daar geven er een paar letterlijk de geest.


Ieder z'n eigen tokootje.

POWER TIP

Klik op je kasteel met voorraden en zet planken, boomstammen en stenen uit. Op die manier gaan de bouweenheden rechtstreeks naar de plek waar ze nodig zijn.

Werk maakt st
en arbeid adelt.

HTS D HANTS

negen verschillende eenheden onderverdeeld in ruiters, lansdragers, ridders en boogschutters en alle units zijn van belang. Zo kun je met boogschutters goed vanaf een heuvel de vijand neerhalen, kunnen lansdragers ruiters uit het paard lichten, vormen de ridders met schilden weer een perfecte bescherming tegen een pijlenregen en zijn ruiters weer vreselijk snel en sterk. De formaties zijn erg belangrijk waardoor je diverse groepen en lijnen kunt vormen en de gevechten meer structuur krijgen.

BEDIENING

De bediening is anders en veel logischer dan in vele andere spellen. Je klikt niet op manschappen om aan te geven wat ze moeten doen (de legereenheden even buiten beschouwing gelaten), ze gaan zelf aan de [illegible] dat er [illegible] worden.

Een boer zal bijvoorbeeld altijd zijn akker blijven inzaaien en zijn graan gaan oogsten. Zolang de akker niet vernietigd wordt, gaat hij door met werken tot Sint Juttemus. Op het moment dat jij wilt dat er een gebouw uit de grond moet worden gestampt, zullen je slaafjes meteen stenen en planken gaan halen en je bouwers direct aan de slag gaan. Op het moment dat er stenen door je slaafjes worden weggehaald, gaan je metselaars meteen weer stenen uit de berg hakken. Ze doen dus alles zelf, en je hoeft ze geen opdrachten te geven. Behalve de wapensmeden. Daar lever je bestellingen af (zoveel schilden, bogen lansen, harnassen) die dan voor je gemaakt worden. Zolang ze geen hout, leer en ijzer hebben, doen ze niks maar krijgen ze weer spullen aangeleverd dan gaan ze gelijk aan de slag. Heel braaf.

MOOI

Naast het gegeven dat K & M heerlijk wegspeelt, is het ook nog eens een vreselijk mooi spel met oog voor detail. Een wijnplukker zal met een korfje op zijn rug de druiven plukken en die vervolgens in een grote houten bak dumpen. Daarna gaat hij er met omhoog getrokken broekspijpen en blote voeten in het rond stampen om de wijn te persen, waarna de vaatjes gevuld kunnen worden. Dit zie je dus allemaal gebeuren.
Hetzelfde zie je bijvoorbeeld bij de varkensfokkerij. De modderpoel wordt steeds drukker met varkens, zolang er maar genoeg graan wordt aangeleverd. Op een gegeven moment hoor je een gekrijs van een varken dat geslacht wordt. Daarna zie je de fokker met een mes druk in de weer. Vervolgens hangt hij over zijn hekje buiten de afgestroopte huid en hangt aan het plafond van zijn huis de karkas met vlees. Zo is het dus bij alle gebouwen. Je ziet wat jouw arbeiders produceren en wat ze doen. Steeds worden de gemaakte produkten in een schuurtje of op een zolder gestald. Waarna de slaafjes ze weer braaf komen ophalen en her en der verspreiden.
Als je een grote stad gebouwd hebt, is het gewoon vermakelijk om te zien hoe al jouw onderdanen als bezige bijtjes het zweet uit hun naad werken.

POWER TIP

Maak een akker en plaats daar vijf boerderijen omheen. Graan is van levensbelang want de molenaar, de stallen en met name de varkensfokker hebben erg veel graan nodig.


Met z'n tweeën door de liefdestunnel: gezellig!

Geen spel voor gasten met hoogtevrees.

Kolere wat een uitzich

WipeOut 64

Critical Shield Failure. Oeps!


Effe op de automatische piloot.

POWER TIP

Let op je energylevel. Bij iedere passage van de finishlijn kan je kiezen uit twee wegen waarvan er een je energylevel aanvult. Deze weg is iets langer maar zeker een aantal bezoekjes waard.

Het snelste racespel dat ooit werd gemaakt doet eindelijk zijn intrede in het rijk van Nintendo. WipeOut doet standje 64: ik ben benieuwd hoe deze ontmoeting gaat aflopen. En wat vindt broer F-Zero X eigenlijk van deze nieuwe liefde?


WipeOut is en blijft een game met spacy-graphics.


Four-player splitscreen.


Met 380 km/uur door de bocht; da's pas fun.

CUSTOM MADE

Het sterke aan WipeOut 64 is dat deze versie geen platte conversie is van het origineel. Integendeel; WipeOut 64 is zelfs een volkomen nieuw spel geworden gebaseerd op WipeOut 2097 met een fantastische Four-player mode, nieuwe tracks en een aangepaste en verbeterde besturing.
Vooral de besturing van deze N64-versie is iets waar je je als WipeOut liefhebber weer eens even lekker in vast kan bijten. De feel van de te besturen hoovers is namelijk kompleet veranderd met als gevolg dat je weer als een beginneling van de ene in de andere betonnen muur ramt. Best wel lekker eigenlijk.

INTRODUKTIE

WipeOut behoeft natuurlijk geen introduktie meer maar voor de Nintendo addicts onder jullie leggen we nog één keer uit waar het in dit spel allemaal om draait.
WipeOut is een spel met zeven circuits waarin je met snelle zweefbolides als eerste moet eindigen. Er zijn challenges, single races en time trials waarin je je volledig kan uitleven.
De grootste kracht van WipeOut is niet de snelheid maar vooral de vele powerups en wapens die op de verschillende tracks te vinden zijn. Scheurt een tegenstander aan je voorbij? Gewoon even opblazen met een geleide raket. Wil je het achterop komende verkeer uit de weg ruimen? Leg effe lekker een paar mijnen. Net zo makkelijk. Maar pas op, want wat jij kan, dat kunnen zij ook!

VERSCHILLEN

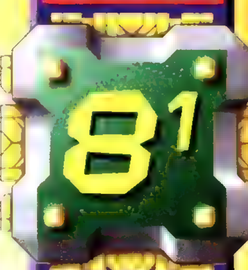
Het bijzondere aan WipeOut 64 is vooral de ultrasnelle Four-player mode. Zonder al teveel beeldvertraging ramt de Nintendo 64 een splitscreen uit zijn CPU waar de PlayStation in link-up slechts van kon dromen.
Het enige probleem bij deze mode is het beperkte overzicht op de baan. Deze optie is dan ook alleen maar aan te raden indien je de tracks al aardig in je broekzak hebt zitten.
Psygnosis heeft bovendien belooft dat deze versie van WipeOut een aantal speciale wapens heeft die de vorige versies niet hadden. Ik heb ze in mijn bèta nog niet gezien, maar in de definitieve versie zullen ze er zeker zijn.
In vergelijking met direkte concurrent F-Zero X waarin zelfs nog iets hogere topsnelheden gehaald worden, kan ik slechts een ding zeggen: WipeOut 64 heeft een heel batterij aan wapens en powerups voor je klaar liggen en F-Zero X moet het slechts van z'n snelheid hebben.
Kortom: WipeOut 64 is een aanwinst voor de WipeOut collectie en zeker de investering waard.

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	8^{0}
originaliteit	7^{5}
speelbaarheid	8^{5}

- Custom Made
- Betere besturing
- More-player mode
- Nieuwe wapens

NINTENDO 64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832



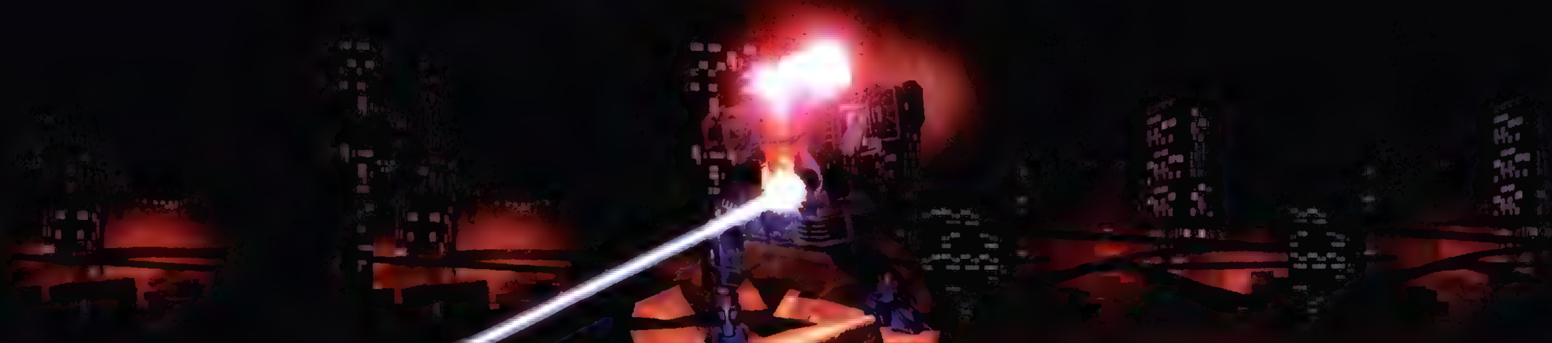
Custom Made en razendsnel: WipeOut 64 is een heel nieuw spel geworden. De besturing is verbeterd en de more-player mode is een zegen.

THOMAS



L.A. BIDT OM EEN VERLOSSER.

HEILIGE GEEST NIET VEREIST.



SERVE. PROTECT. SURVIVE.

WELKOM IN DE 22E EEUW. MEEDOGENLOZE BENDES VOEREN OORLOG IN DE STRATEN VAN LOS ANGELES. DE POLITIE ZET HAAR BESTE WAPEN IN. EN DAT BEN JIJ. GEHULD IN EEN 'CERAMITE' PANTSER EN GEWAPEND MET DE LAATSTE PLASMATECHNOLOGIE. HET IS JOUW TAAK HET TUIG VAN DE STRAAT TE VEGEN. OF OPEN HET VUUR OP EEN ANDERE SPELER IN DE 'SPLIT SCREEN'-STAND. GEEN TIJD VOOR GENADE.

WWW.FUTURECOP.COM



ELECTRONIC ARTS™

COLONY WARS 2

Vengeance

RAPPORT

graphics	9[0]
geluid	8[5]
originaliteit	8[5]
speelbaarheid	9[5]

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8[9]

Colony Wars 2 is een prachtig vervolg. Psygnosis heeft goed geluisterd naar de kritiek van de gamers en dat heeft geresulteerd in een compleet en verslavend spel.

BJORN

Vorig jaar was deel 1 van Colony Wars een grote hit. Geen wonder dat er al snel een vervolg werd gemaakt.

HONGER

Vengeance begint honderd jaar na het einde van een van de zes mogelijke einden van de eerste Colony Wars. Toen de League de wormhole afsloot om de vijand gevangen te houden, sneden ze ook de bevolking af van belangrijke natuurlijke grondstoffen, waardoor ze stierven van de honger.
Toen de jacht naar overgebleven grondstoffen steeds heviger werd, groeide ook de publieke onrust. Omdat ze geen leider hadden die hen tot hereniging kon brengen, splitste de bevolking zich op in rivaliserende groeperingen.

WIE IS WIE?

Problemen te over dus, totdat Kron de kop opstak. Kron was een moedige piloot die uit het niets leek te komen maar met ogenschijnlijk gemak de militaire hiërarchische ladder beklom. Hij was de grondlegger van de nieuwe Navy, het enige leger dat het durfde op te nemen tegen de League om zo hun dominantie in de Melkweg de kop in te drukken.
Maar goed, dat is allemaal geweest, nu wordt het tijd dat jij een rol in het geheel gaat spelen. Jij bent Mertens, een idealistische jonge piloot die heilig gelooft in de doelen van de nieuwe Navy. Tijdens je strijd groei je niet alleen als piloot maar ook als persoon. Aanvankelijk is er voor Mertens een duidelijke scheiding tussen goed en kwaad, maar als de strijd voortduurt, groeit ook de vraag in je hoofd: wie is nu eigenlijk de vijand?

MEERDERE MISSIES

De gameplay van CW 2 is hetzelfde als die van zijn voorganger. Je begint in de commandokamer waar de missie wordt uitgelegd. Meestal bestaat zo´n missie uit meerdere opdrachten. In de eerste bijvoorbeeld moet je dekking geven aan een konvooi van Navy-ruimteschepen en daarnaast alle Tribe-vijanden onschadelijk maken.
Veel gamers vonden dat bij CW 1 de missies te veel op elkaar leken en dat er weinig variatie was in de opdrachten. Dat is nu veranderd. In een andere missie bijvoorbeeld moet je energiecellen opsporen en ze met een harpoen vastpakken. Daarna moet je ze naar een ruimtestation brengen en ze in de buurt daarvan droppen. Vanuit het ruimtestation halen ze dan met een harpoen de buit binnen. Ondertussen moet je dat station ook nog eens beschermen tegen Tribe-aanvallen.
Er is zelfs een missie waarbij je verschillende onderdelen van automatische geschut bij elkaar moet zoeken en die in elkaar dient te zetten ter bescherming van een wormhole.
Ook moet je met een seismische straal asteroïden verwerken tot kristallen, zodat ze daarna door de Navy kunnen worden opgehaald om te verwerken tot energie.

WAPENS

Bij alle missies wordt natuurlijk veel gevochten, en dat aspect is in CW 2 een stuk verbeterd. De explosies zijn prachtig en het ruimteschip is een stuk minder moeilijk te bedienen dan bij CW 1. Dat je in de missies verschillende opdrachten moet volbrengen en dan ook nog eens jezelf en de omringende schepen moet beschermen, maakt dat je constant op je hoede moet zijn. Ook dat is eenvoudiger doordat de 3D-radar een stuk overzichtelijker is geworden.
Ook bij CW 2 zijn er zes mogelijke einden aan het spel, zodat je het spel niet in een keer uitspeelt. Er zijn meer wapens (22) dan in de eerste versie en er zijn vier ruimteschepen die je allemaal kan uitbouwen tot betere machines. Door de ´aanvarings-detectie´ voelen alle schepen ook realistischer en meer solide aan dan voorheen.

Vernietig de League Processing Plant.

Weer een Tribal-ship aan gort.

Kijk, daar woon ik.

Ontgin de mijnen met kosmische lasers.

Ook Pavarotti is van de partij.

Help! De ringen van Saturnus staan in de hens!

Bescherm je vriendjes met grof geweld.

BATMAN & ROBIN

Het heeft een tijdje geduurd, maar hier is dan eindelijk de game van de gelijknamige film. Hopelijk krijgen we ditmaal niet weer, net als bij de vorige twee delen, een 2D-scrolling spel voor onze kiezen.

GEEN VRIENDEN

Toen ik nog geen jaar geleden bij het kantoor van Probe Entertainment langs ging om de game Forsaken te bekijken, werd ik onverwacht getrakteerd op een sneak preview van Batman & Robin.
Ik moet zeggen dat ik het er bijzonder fraai uit vond zien, eens te meer omdat de mooie graphics nog in de work in progress-fase zaten en de makers er eindelijk voor gekozen hadden om het spel in een 3D-jasje te gieten. Ik heb daar overigens geen vrienden gemaakt, daar ik in mijn enthousiasme de andere Batman games volledig de grond in boorde. Bleken die gasten die B & R vertoonden tevens verantwoordelijk te zijn voor zijn voorgangers. Oeps!

HET OLIJKE TRIO

Anyway, we zijn nu een klein jaar verder, en Batman is dus aardig met z´n tijd meegegaan. Zoals gezegd is Gotham City volledig 3D-gestileerd, en kun je niet alleen met de Caped Crusader aan de slag, maar ook met zijn sidekick Robin en het nieuwste character Batgirl.
Dit olijke trio, met ieder hun eigen kwaliteiten, dient het op te nemen tegen Mr. Freeze, die van plan is om de gehele planeet te bedekken met een dikke ijslaag.
Om dit te voorkomen heb je drie nachten de tijd (in de game dan) om puzzels op te lossen en misdrijven van Freeze's handlangers zien te voorkomen waardoor je waardevolle clues in je bezit kunt krijgen.
Alsof dat nog niet genoeg is, krijg je ook nog te maken met kattekop Poison Ivy, die met haar dodelijke planten Gotham City in gevaar brengt.

GEEN GOEDE ZAAK

In de Batcave kun je de vergaarde clues in de speciale Batcomputer stoppen om zo wat meer inzicht te krijgen omtrent de plannen van Freeze.
Daarnaast kun je er je levenskracht en batterijen opladen, je vechtskills en wapens (zoals Batman's Batarang en Batgirl's Electrozap) loslaten op speciale hologrammen en targets, zodat je in de stad niet voor paal staat wanneer het er op aankomt.
Door de stad kun je, al zoekende naar bonusjes en aanwijzingen, niet alleen lopen maar ook crossen met Robin's brommertje en de Batmobile.
Hier stuite ik echter op het eerste probleem van de game: het voertuig oogt mooi, maar is veel te groot voor de smalle straten van Gotham! Je kunt er amper je kont keren, en da's natuurlijk geen goede zaak.

DE LIJDENSWEG

Het volgende probleem zit 'm in de vechtsequences, die naar mijn mening veel te traag verlopen.
Ook verderop in de game stuit je op genoeg narigheid. Zo is het kruipen door schachten een uiterst lastige aangelegenheid, en zorgt de grote hoeveelheid opties op de joypad in het heetst van de strijd voor nogal wat verwarring.
Daar staat tegenover dat het sfeertje dat de stad ademt erg identiek is aan de film, evenals de bombastische soundtrack.
Je komt daarnaast terecht in totaal verschillende gebieden, die ervoor zorgen dat het spelen van de game niet een constante lijdensweg is, want ik moet toegeven dat ik er bij tijd en wijlen zo over dacht.

RAPPORT

graphics	6⁸
geluid	8⁰
originaliteit	5⁸
speelbaarheid	5⁰

▲ Duister sfeertje
▲ Drie speelbare characters
▼ Lastige bediening
▼ Graphics ogen wat grof

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2495
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

6⁴

Toegegeven, Batman & Robin is beter dan z'n twee voorgangers, maar er kleven nog teveel minpunten aan wanneer je de game vergelijkt met andere 3D action/adventure games. Zonde, want het concept steekt echt wel goed in elkaar.
SKATE

POWER TIP

Mr. Freeze en zijn beulen zijn niet opgewassen tegen Batman's polaire aanvalsraketten. Bewaar deze dan ook tot het laatst.

Is het geen beauty.

Arnie Zwarteneger plus futuristische saxofoon.

Onze held in close-up.

Haal die tentakels weg tussen m'n benen.

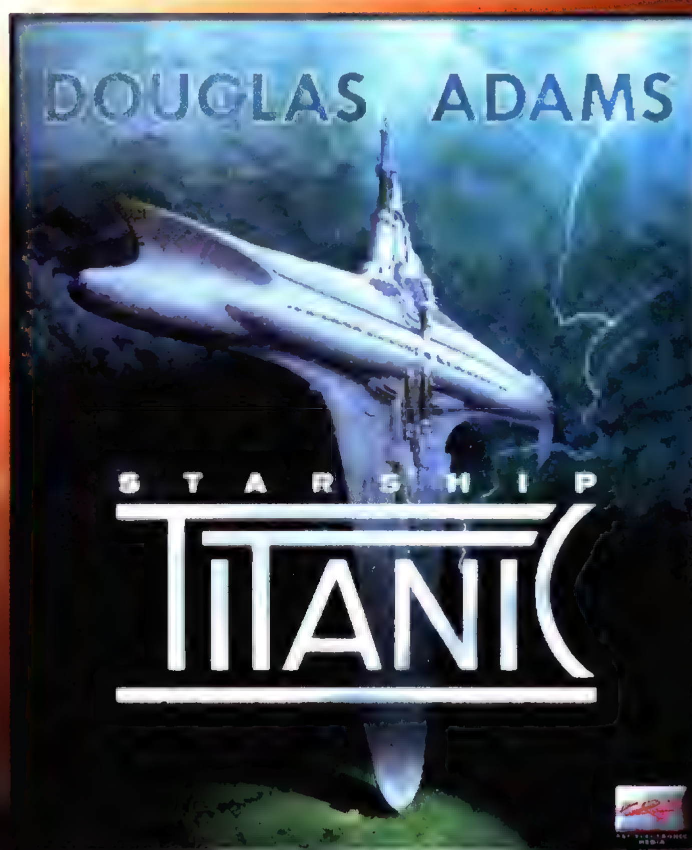
Batgirl wordt van achteren genomen.

Oppassen voor Mr. Freeze's ijsstralen.

Chick of niet, ik hoek je gewoon.

BONUSLEVEL

Je bent net uit the energy absorbing fields ontsnapt. Niet te geloven. Dit level heeft nog bijna niemand overleefd. Note: your power is running low. Upgrade necessary! Zorg dat je 'n moederbord vindt. Use Power Unlimited and grab the Power Package. Want je wilt door. Zo snel mogelijk. Hiha. Get that reward en je energiepeil schiet omhoog. Free to go. Freak!



Neem een jaarabonnement (11 nummers voor fl. 59,95) op Power Unlimited en je bent aan boord van de Starship Titanic.
Voor deze mind-cracking pc-adventure betaal je dan maar fl. 40,- (winkelwaarde: fl. 99,95).
Je kunt natuurlijk ook kiezen voor een power op korting van fl. 14,20.
Je betaalt dan voor 11 nummers maar fl. 45,75 (normaal fl. 59,95).
Dus vul de antwoordkaart in of bel tijdens kantooruren met 023 - 517 35 24 en je bent de master.

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!

POWER UNLIMITED



MISSION: IMPOSSIBLE™

"EXPECT THE IMPOSSIBLE"

"MISSION'S LIKE NO OTHER GAME YOU'LL HAVE PLAYED BEFORE. WE'VE NEVER SEEN SUCH A BLEND OF GAME TYPES. IT'S ACE..."
(OFFICIAL N64 JUNE '98)











Marketed & Distributed by





www.missionimpossible-game.com


Shark Attack


Enlightement


Dooke.

CYBERBALL

Cyberball is niet zo maar een pinball-game. Producent Arena games heeft de rechthoekige kast bij het vuilnis gezet en een nieuwe, kronkelige flipperomgeving geschapen. Maar flippert zoiets ook een beetje?

POWER TIP

Begin met spelen in de Dooke-kast. Deze is het makkelijkst.

A-SYMMETRISCH

In het pinballgenre hebben de meeste virtuele flipperkasten dezelfde vorm: rechthoekig. Dat is natuurlijk logisch, want flipperen in een ronde of stervormige kast werkt niet en neemt bovendien veel te veel ruimte in het café in. Een van de leuke kanten van gamen, is dat het soms mogelijk wordt gemaakt om dingen te doen die in het echte leven absoluut niet kunnen. En daarom is het ook zo aardig dat nu eens een flipperspel is ontwikkeld waarin men heeft durven afstappen van de standaard rechthoekige kast.
Arena Games heeft namelijk schijt gehad aan de ongeschreven flipperwetten en produceerde vier compleet a-symmetrische flipperkasten. Er is werkelijk niets standaard aan Dooke, Enlightement, Air Combat en Shark Attack. Je kunt bijvoorbeeld in alle vier de kasten de bal op meerdere plekken kwijtraken. Ook zitten er in alle kasten meer dan vier paar flippers.
Je komt echt ogen te kort, helemaal als je met bepaalde akties de omgeving kortstondig kan laten schokken of golven. Dan weet je echt niet meer wat je ziet... en dat is bij flipperen dus niet zo handig.

ZESTIEN BALLEN

Allevier de kasten bezitten de nodige geheime ruimten, die zich pas openen als je bepaalde objecten in de kast raakt. Dat is vaak behoorlijk lastig omdat alle kasten uit meerdere 'compartimenten' bestaan. Je kunt die compartimenten bereiken door de bal in een tunnel te schieten. En dat is flink mikken geblazen.
Wees echter niet bevreesd, de kasten zijn optimaal instelbaar. Je kunt desgewenst de verticale snelheid, de zwaartekracht, de wrijving, het snelheidsverlies door de wanden en de gevoeligheid van de flipper verhogen of verlagen.
Als je geen zin hebt om na drie ballen al uit te zijn, kun je maximaal zestien ballen laten klaarleggen. Als dat nou eens met je piekkie in de kroeg zou kunnen...


Air Combat.

MINDER GLOSSY

De graphics van Cyberball geef ik weliswaar een voldoende, maar ze zien er vergeleken met mijn favoriet, Pinball Addiction, wat minder glossy uit. Cyberball is dan ook geen 3Dfx-kast. Het balletje is ook een stuk kleiner dan normaal, maar dat komt omdat de kasten in dit spel zo enorm groot zijn.
De aktie is van absoluut topniveau. De bal stuitert snel heen en weer en je komt constant leuke geintjes tegen. Zo schiet je de bal in elke kast weer anders weg. In Shark Attack doe je dat bijvoorbeeld met een waterpomp en in Dooke met een buks.
Cyberball kent de beste flippersound die ik ooit gehoord heb. Ik raad je aan dit spel eens met een koptelefoon te spelen. Dat is ten eerste fijn voor je huisgenoten, want die worden waarschijnlijk gillend gek van het gepiep en geknor, maar die vette sound op je oren maakt het flipperen werkelijk tot een enorme sensatie.

RAPPORT

graphics	7
geluid	10
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^5

+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
- Graphics vallen een beetje tegen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900
Systeemeisen: Pentium 100, 8 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Arena Games
Distributeur: Midas Interactive
Tel: 0499-475936



Flipperen in Cyberball is een even verrassende als opwindende ervaring: geen rechthoekige kast, maar een weirde, kronkelige omgeving. Cyberball heeft bovendien de beste flippersound ooit. Als je dus eens op een ander manier wilt flipperen...

LIBERO GRAND

Net wanneer je denkt op soccergames gebied alles wel gezien te hebben, komt grootmacht Namco met een spel aanzetten dat in dit genre ongetwijfeld voor de nodige opschudding zal zorgen. Voetbal zal hierna namelijk nooit meer hetzelfde zijn, geloof mij maar.

NAMCO EN VOETBAL?

Ik kan er naast zitten, maar volgens mij heeft Namco nog niet eerder een soccergame gefabriceerd. Geroemd om hun shoot´em ups, race- en fighting games, was het natuurlijk maar de vraag of ze ook in dit genre uit de voeten zouden kunnen.
Hoewel, Namco zou Namco niet zijn als ze van een spel als dit niet iets heel speciaals zouden maken, en dat is dan ook absoluut het geval.
Natuurlijk staan ook hier tweeëntwintig spelers op het groene veld, met twee doelen en een bal, maar de opzet van Libero Grande is compleet anders dan datgene wat we inmiddels wel kennen op de consoles. Je kruipt hier namelijk niet in de huid van elf, maar van slechts één speler: de libero.

DE VRIJE MAN

Voor degenen die niet geheel bekend zijn met deze voetbalterm, zal ik even uitleggen wat een libero is. Deze speler (vaak de nummer 10) zorgt voor de verbinding tussen verdediging en middenveld, en kan daarnaast over het gehele speelveld als een soort van vrije man fungeren wanneer de gelegenheid zich voordoet.

De ene keer dient hij dus mee te verdedigen bij een aanval van de tegenpartij, de andere keer kan hij weer aan de basis staan van een goedgeoliede aanval. Bij tijd en wijlen kan hij zelfs, mits hij zijn momenten goed kiest, de spits uithangen om een goaltje mee te pikken.
De libero is dus eigenlijk de motor die het geheel draaiende houdt en die motor kun jij nu dus zijn.

Hoezo een originele invalshoek?

HET ECHTE WERK

Aan het begin van de game kun je kiezen uit een van de twintig beschikbare libero´s die elk hun eigen bijzonderheden hebben.
Hun kwaliteiten zijn onderverdeeld in snelheid, techniek en schotkracht, en daarnaast zul je gauw genoeg merken dat hun lengte en gewicht ook van belang is.
De namen van de spelers zijn allemaal fictief, maar wanneer je goed kijkt naar de bijbehorende tekeningen, zul je al snel zien om wie het allemaal gaat.
Zonder enig probleem herkende ik spelers als Ronaldo, Ronald de Boer en Del Piero, en dat maakt het spelen er natuurlijk alleen maar leuker op.
Nadat je eerst een paar potjes in de Exhibition mode hebt afgewerkt (waarbij je regelmatig een aantal handige tips toegestopt krijgt) en je een beetje gewend bent geraakt aan de compleet nieuwe speelwijze, kun je aan het echte werk beginnen.

EXTRA LIBERO'S

Je kunt kiezen uit zo´n 32 landen, verspreid over de hele wereld, om vervolgens voor de league-optie (via een multitap met z´n achten te spelen!) of een tweetal toernooien uit te komen. En als je er nog niet helemaal klaar voor bent, kun je nog altijd in de hoogst amusante Player Challenge Mode aan de slag, waarin je met een libero naar keuze een achttal opdrachten moet uitvoeren (zoals het richten op targets bij vrije trappen en het dribbelen op een speciaal parcours). Hiermee vergaar je punten en kun je zelfs twee extra libero´s verkrijgen. Oké boys, laat het feest nu maar beginnen!



COMMANDO'S

Je zult je nu ongetwijfeld afvragen hoe dat nu allemaal in z´n werk gaat in combinatie met de overige tien spelers, maar dat is eigenlijk niet al te moeilijk. Jij kunt namelijk commando´s geven wanneer je de bal afspeelt aan een van je medespelers. Alle voetballers beschikken gelukkig over aardig wat intelligentie en kunnen de bal redelijk goed in hun bezit houden maar waar het om gaat, is dat ze natuurlijk de bal weer zo snel mogelijk afspelen naar jou of een andere collega.
Nadat je bijvoorbeeld een pass verstuurd hebt naar een teammate, dien je zo snel mogelijk een linie op te schuiven en vrij te staan, zodat je vervolgens je medespeler het commando kan geven om de bal door te passen of koppen naar jou.
Speel je de bal hierna naar bijvoorbeeld een spits, dan kun je hem de opdracht geven om een schot op doel te lossen, waarbij je natuurlijk altijd moet kijken of je tegenstanders niet te dicht op zijn lip zitten.



Anders is de aanval in de meeste gevallen tevergeefs.

GEDESORIËNTEERD

Waar ik zelf het meest aan moest wennen, was het camerawerk. De view bevindt zich constant achter de speler die jij bedient, en het is dus zaak dat je altijd je ogen op de bal gericht houdt. Want wanneer een medespeler achter jou de bal kwijtraakt aan een tegenstander, is de kans groot dat je luttele seconden later het ronde speeltuigje uit het doel mag vissen.
Betrokkenheid en concentratie is dus een absolute must.
Gelukkig is er de optie om met een simpele druk op de knop automatisch de bal na te jagen, zodat je toch redelijk grip op het spel kan houden.
Desondanks kwam het bij mij meer dan eens voor dat ik eventjes volledig gedesoriënteerd was, om er vervolgens achter te komen dat de bal plus tegenstander zich inmiddels dertig meter verder bevond.
Natuurlijk kun je ook dan je medespelers de opdracht geven om die gast onderuit te schoffelen maar je kunt maar beter overal met je neus bovenop zitten om er zeker van te zijn dat er niets fout gaat.

ALLES DRAAIT OM INZICHT

Natuurlijk is Libero Grande niet alleen een spelletje waarin je kunt passen, tackelen, schieten en koppen, ook kun je een blik aan speciale moves opentrekken die je regelmatig goed van pas kunnen komen.
Zo zijn er de splijtende dieptepass, een aantal schitterende schijnbewegingen die je tegen-

standers op het verkeerde been zetten en een paar keiharde moves om hun aanvallende akties de kop in te drukken. Heb je eenmaal al deze moves onder de knie en ben je gewend geraakt aan het camerawerk, dan zul je nog heel wat plezier beleven aan LG.

Nooit eerder heb ik een soccergame gespeeld waarin inzicht zo´n belangrijke rol speelt als in dit spel. De speelsnelheid is natuurgetrouw, de graphics uitstekend ik ging compleet uit m'n dak bij het aanschouwen van de prachtige stadions), de engine draait soepel en het geluid is super.

De 2 Player Vs. Com mode (verticaal splitscreen!) is een meer dan welkome toevoeging die zal laten blijken of je maatje echt zoveel verstand van voetbal heeft als hij altijd claimt. Tel daarbij de tien extra libero's op die je tot je beschikking kunt krijgen na het winnen van toernooien, en ik kan niet anders zeggen dan dat Libero Grande een unieke game is in zijn genre die heel wat voetbalfreaks, maar ook fabrikanten wakker zal schudden.

Ik dank u, Namco!

Een van de onderdelen van de Player Challenge.

De keeper maakt er een balletvoorstelling van.

RAPPORT

graphics	9.2
geluid	9.4
originaliteit	10
speelbaarheid	8.8

Geen gele en rode kaar-

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119.95 Bfr.ca. 2175
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia TriStar
Tel:035-6250720

9.4

POWER TIP

1080 Snowboarding

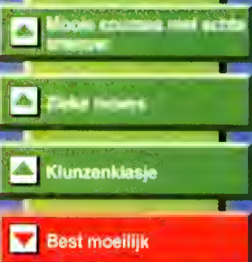
RAPPORT

graphics 9⁵

geluid 9⁰

originaliteit 8⁰

speelbaarheid 9⁰



NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

8⁹

Zomer of winter, aan de lawine snowboardspellen lijkt geen eind te komen. En zo zit er ook voor de Nintendo 64 een vette sneeuwtitel aan te komen. Gemaakt door het team van Wave Race nog wel. Als dat geen pareltje gaat worden, dan weet ik het ook niet meer.

SNEEUW-PRET

Voor mij was het alweer een tijdje geleden dat ik een snowboard game testte. De laatste was het zeer grappige Snowboard Kids, een soort Mario Kart in de sneeuw.
De titel die ik nu mag testen, is waarschijnlijk een wat meer realistische game, aangezien hij door hetzelfde team is gemaakt als Wave Race.
En het lijkt er inderdaad op dat ook dit spel net zo'n prachtig snoepje wordt als die spannende waterscooter-racegame, maar dan in de sneeuw. Nu weet de oplettende PU-lezer wel, dat ik niet zo'n verschrikkelijke sneeuw-lover ben en dat je mij niet zo 1-2-3 met een plank onder de voeten op een zwarte piste zal aantreffen. Toch heeft 1080 Snowboarding wel een bepaalde snaar bij me weten te raken en zit zelfs ik te denken om komende winter eens een besneeuwd bergtopje aan te doen.

MOOOOOOOI

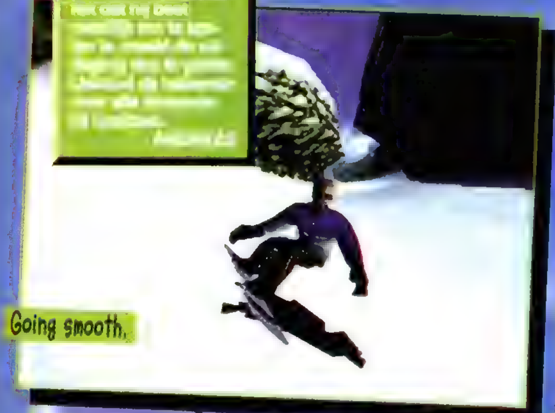
1080 Snowboarding is echt de ultieme snowboardtitel geworden en ik moet het Wave Race team alle props geven voor de spectaculaire beelden en de heerlijke gameplay.
Vooral de prachtige grafische effecten, zoals echt vallende sneeuw, superrealistische lensflares en prachtige achtergronden met gletsjers, rotsen en bomen geven je echt het gevoel dat je een piste aan het afdalen bent.
De enorme hoeveelheid stunts maken het spel nog spannender. Want het is natuurlijk weer de bedoeling in een combinatie van tijd en truuks de verschillende downhill-courses en halfpipe-afdalingen te winnen en daarvoor moet je eerst flink oefenen met de character van je keuze.

LET'S PRACTICE

Elk van de vijf snowboarders heeft zijn eigen specialiteiten en favoriete board. Met andere planken presteert hij of zij (er zit namelijk ook een schattig Japans meisje, Akari Hayami, in het spel) niet zo heel goed, dus het bestuderen van de character-profiles is geen verspilde moeite. Dan kan je, nadat je een van de acht echt bestaande borden van het merk Lamar hebt ondergebonden, eerst de piste op voor een kleuterlesje truukjes doen. De computer doet netjes alle truukjes voor en dan mag jij de toetsencombinatie in de linkerbovenhoek nadoen. Vrij tergend, aangezien sommige truuks pas na een kwartier lukken, maar wel nodig, wil je ooit op je board blijven staan tijdens een echte wedstrijd. Hier zit hem namelijk het laue van dit spel: Net als in het echt, ga je als beginneling onherroepelijk op je bek. Waar je in andere games ook als groentje nog redelijk vooruit mag kwakkelen, lig je in 1080 om de vijf seconden met je snoet in de sneeuw. Pas na een tijdje balanceren, uitproberen en oefenen houd je jezelf enigszins staande en na een paar uurtjes ben je een echte snowboard-king.
Met een beetje mazzel heb je dan ook de vetste van alle moves gemasterd: de 1080 draai om je eigen as. Reken maar uit: dat is drie keer helemaal rond!



Het lijkt wel een flightsim!



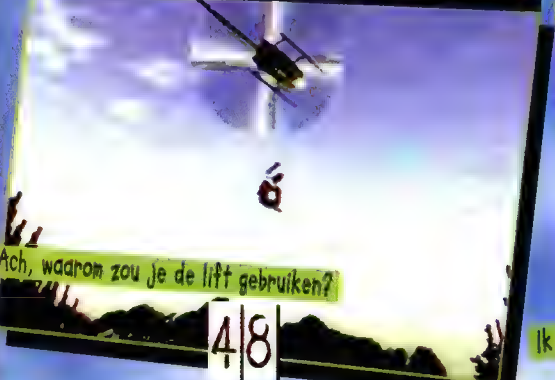
Going smooth.



Two player mode.



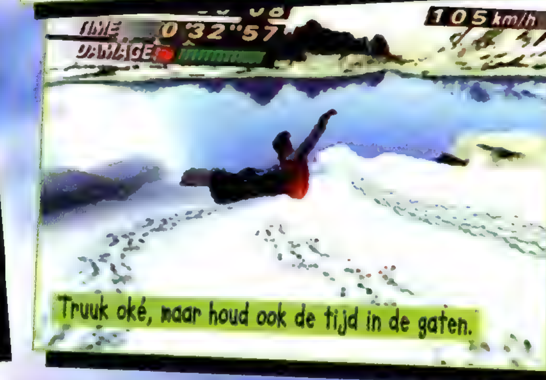
Reclame maken voor m'n board.



Ach, waarom zou je de lift gebruiken?



Ik ga m'n eigen schaduw pletten.



Truuk oké, maar houd ook de tijd in de gaten.

Sony heeft tot nu toe veel succes gehad met z'n Cool Boarders titels. Cool Boarders 3 zal het echter op moeten nemen tegen een keur aan snowboard titels die er stuk voor stuk erg goed uitzien. Tijd dus voor Sony om het helemaal over een andere boeg te gooien.

COOL BOARDERS 3



LEUKE ENGINE. NIEUW?

Cool Boarders 3 maakt in geen enkel opzicht gebruik van de techniek van zijn voorgangers. Er is een compleet nieuwe game engine geschreven en ook de character animation is drastisch verbeterd.
De graphics zijn nu zo mooi dat het echt een genot is om een beetje om je heen te kijken en te genieten van het landschap terwijl je de berg af rost. De sneeuw 'voelt' beter aan en mede dankzij de grote hoeveelheid boards, is het echt een uitdaging om je techniek zoveel mogelijk te perfectioneren.

SPONSORS

Het sponsoren van videogames is inmiddels echt een hype geworden. Er komt geen sportgame meer uit die niet van voor tot achter zit volgepropt met logo's en namen van sportmerken.
CB 3 is daarop geen uitzondering. Alle boards die je kan kiezen zijn gebaseerd op originele exemplaren van Burton, Ride en Swatch.
En ook de pistes zijn voorzien van grote reklameborden met daarop Levi's en Burton reklames.
Er zijn wel eens gasten die zeggen dat reklame alleen maar in een spel zou mogen zitten als die game dan ook goedkoper wordt maar ik vind dat eigenlijk een beetje onzin. Waarschijnlijk verdient Sony er sowieso niet zo heel veel aan en bovendien draagt het zeker bij aan de spanning en de spelbeleving als je een echt merkboard onder je voeten bindt. Je racet toch ook liever in een Ferrari dan in een merkloze fantasie auto?

LAWINE

Er zijn zes verschillende events om te doen: Down Hill is de afdaling die vooral in Multiplayer mode erg dope is. Er zijn weinig dingen leuker dan je tegenstander onderuit te schoppen, als je net een beetje vaart wil maken om die ene vette jump te doen.
Verder is er een slalom, een halfpipe, boarder x, slope style en Big Air. Er zijn vijf verschillende lokaties waar je al deze events kunt uitvoeren. Powder Hill, Mt Koji en Devil's Butt zijn gelijk beschikbaar en als je een beetje goed weet te presteren, komen daar ook nog de Alpen, de Mount Everest en twee bonuslevels bij.
Deze bonuslevels zijn erg spectaculair en met name de 'avalanche', waar je tussen de lawines door moet manoeuvreren, is de shit. Het tweede bonuslevel brengt je in een bos waar je met een noodgang doorheen moet.

EXTRA'S

De makers van CB 3 hebben echt hun best gedaan om van deze game een compleet produkt te maken. De Multiplayer mode is zowel in splitscreen te spelen als met een linkkabel en dat laatste kan ik je van harte aanraden want je hebt gegarandeerd een hele middag plezier als je met een paar hommies gaat spelen.
Natuurlijk wordt de Dual Shock controller ondersteund en dat voegt toch net dat kleine beetje extra toe als je die ene vette jump in Big Air verpest en heel hard op je reet valt.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	9°
speelbaarheid	9°

- ▲ Echte boards
- ▲ Mooie scenery
- ▲ Veel aktie
- ▲ Heel veel moves

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 114,95 Bfr.ca. 2075
Fabrikant: 989 studios/ Idel Minds
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

9°

POWER TIP
Neem geen uitgebreid ontbijt voor je de piste opgaat.



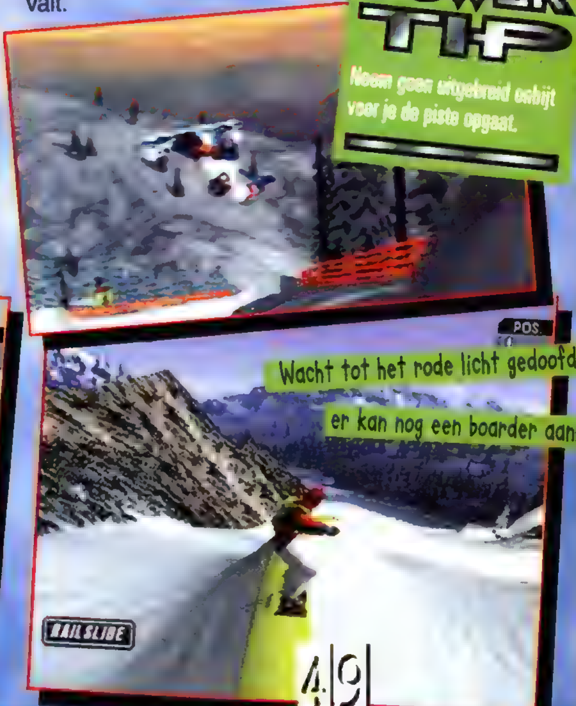
Nooit je auto op de piste parkeren.
Eventuele schade is niet gedekt!



Kom maar op met die punten.



Getverderrie, begint het nog te sneeuwen ook.



Wacht tot het rode licht gedoofd
er kan nog een boarder aank

MONTEZUMA'S RETURN!

Montezuma? Wie kent hem nog? De blokkerige platformheld uit de jaren 80 komt opnieuw tot leven in een supergelikt 3D jasje.

WAY BACK

Steeds meer bestaande platformgames maken de overstap naar 3D. Denk aan Mario 64, Gex en ook de binnenkort te verschijnen Earthworm Jim en Ray Man. Bij deze games gaat het om spellen waarvan de 2D voorganger slechts enkele jaren achter ons ligt.
In het geval van Montezuma's Return moeten we terug naar de stoffige eighties. Daar schitterde avonturier Max Montezuma in Montezuma's Revenge op de Commodore 64 en de 8-bit Atari in een Indiana Jones achtige game op zoek naar de verloren schatten van de Azteken.
Max Montezuma was en is namelijk de enige achter-achter-achter-achter-achter-achter-kleinzoon van Koning Montezuma, de grote leider van de Azteken in 1348.
In deze opvolger gaat Max wederom terug naar zijn roots. Hij belandt op een eiland waar allerlei door een eeuwenoude vloek bezeten monsters en ander gespuis ronddoolt. Max moet terug naar de Tombe van zijn driedubbelstapelbedovergrootouder om de vloek op te heffen en de orde te herstellen.

BEHENDIG

Wat opvalt is dat de CTRL-knop in MR (Montezuma´s Return) niet de schiet-knop is (zoals in de meeste 3D aktie-adventures), maar gebruikt wordt om te springen. En dat geeft eigenlijk meteen aan waarop de nadruk ligt in MR, namelijk behendigheid in de vorm van springen, rennen, vliegen en zwemmen (denk aan onderwatergrotten, trampolines, zwaaiende lianen en meer van die dingen).
Naast behendig met de knoppen omgaan en getimed springen, zijn er genoeg tricky puzzels op te lossen. Dit betekent echter niet dat er helemaal niet geknokt hoeft te worden. Max mag dan geen spectaculaire chronoblaster of rocket launcher in zijn rugzak hebben zitten, hij staat zijn mannetje met zijn vuisten en benen.
Meestal zijn het de eindbazen die voor een pittig partijtje vechten zorgen. Veel ingame aktie kan ook vermeden worden door gewoon weg te rennen. Sowieso heeft het geweld een erg hoog cartoongehalte. Mocht je in een enorm diep ravijn lazeren, dan gaat dat gepaard met overdreven geschreeuw, rinkelende bellen en sterretjes boven Max zijn kop.

WWF

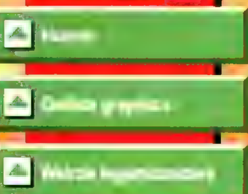
De grafische kwaliteit van MR is niet te versmaden. De muren en decoraties zien er uit alsof ze van gepolijst marmer zijn gemaakt. Ook de eindbazen en tegenstanders zijn totaal anders en weird. Gemaskerde medicijnmannen, rare robots en zeer nors kijkende guards geven meer een grappige dan een echt angstaanjagende touch aan de game. Ook de deathscenes zijn ronduit hilarisch. De monsters die zich af en toe vol overgave op je storten kijken waarschijnlijk vaak naar WWF Wrestling, gezien de moves waarmee je vaker dan je lief is, geplet wordt.

POWER TIP

Vergeet niet het originele Montezuma's Revenge te spelen. Die zit gratis en voor niets bij het spel.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁰
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁵



Seven alleen aan het eind van de levels

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 100, 2 Mb RAM, 85 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Take 2
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8⁴

MR is een zeer lollige en fraaie game die 3D adventure en puzzel georiënteerde platform gaming prima weet te combineren. Max is back en wat mij betreft mag ie een wel een tijdje blijven.
JAN



Lachen, GIEREN, brullen.

Gulp! Ik heb hoogtevrees!

De Eindbazen komen in vele soorten en maten.

Houd je vuisten maar in de aanslag.

None shall pass!

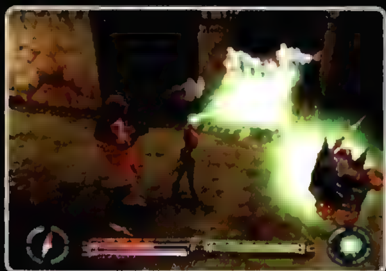


Het gemaskerde bal is begonnen.





escape
Or Die Trying

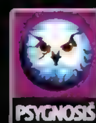












Gadgets genoeg in gadget.

Op een klein stationnetje

's morgens in de vroegte.

POWER TIP

Vergeet niet je koffer mee te nemen, anders kun je niet eens je hotelkamer uit.

Boeh!

GADGET
PAST AS FUTURE

Ieder zijn [illegible] is momenteel de slogan van de NS [illegible] gaat ook op voor Gadget een [illegible] waarin een mysterieuze [illegible] belangrijke rol speelt.

Zouden ze hier ook gevulde koeken verkopen?

Waar zouden we zijn zonder de trein?

"Als je dit nu op je hoofd zet, dan gier ik er 10.000 volt doorheen."

VAA[illegible]

Na [illegible] waarin je [illegible] al weten[illegible]pers wat [illegible] experimenten ziet u[illegible]eren, vind je jezelf als speler in een hotelkamer. Je weet bij God niet wat je daar doet, hoe je daar komt of wat nu precies de bedoeling is.
Als je na enig geklik uiteindelijk je hotelkamer verlaat, stuit je beneden in de lobby van het hotel op een onduidelijk personage. Dit is ene Slowstop die je vertelt over een groep wetenschappers en hun bezigheden, zoals het onderzoeken van stukken meteoor die op aarde zijn beland. De meeste tijd vind je dit clubje wetenschappers in een supermoderne trein die van het ene naar het andere station rijdt. Aan jou de taak om precies uit te vinden waar de heren wetenschappers zich mee bezig houden. Een nieuw ontraceerbaar soort doping voor wielrenners? Een oplossing voor het millenniumprobleem? Een vreselijk wapen? Wie zal het zeggen?

OUD

Wat ik wel kan zeggen is dat Gadget me wat tegenvalt. Ik ben van Cryo kwaliteit adventures gewend als Dragon Lore II, Ubik, Egypte en natuurlijk het alom bejubelde Atlantis. Gadget is met name qua gameplay een flinke stap terug. Dat is ook niet zo vreemd want Gadget is eigenlijk gewoon een oud spel, dat al eens eerder voor de Macintosh verscheen. Toen uitgebracht door Sierra. Gadget anno 1998 ziet er wel veel beter uit en het spel is hier en daar aangepast maar het geheel komt toch wat gedateerd over. Zo kun je niet door kamers heen scrollen maar klik je steeds naar links en naar rechts, waarna het beeld verspringt. Ook kun je niet 360 graden om je as draaien en is er erg weinig interaktie met de omgeving, slechts op enkele voorwerpen of personen kun je klikken.

STIJF

[illegible] ander [illegible]puntje is [illegible]aire [illegible]rakter van het spel. Je dient een aantal handelingen te verrichten en regelmatig te praten met mensen, waarna je weer een filmpje krijgt te zien.
Na de conversaties verschijnt meestal weer een ander filmpje of krijg je een hint om naar een nieuwe lokatie te gaan of een ander persoon te spreken. En zo gaat het eigenlijk voortdurend. De gesprekken zelf zijn ook niet echt 'hieperdepiep-wat-een-lol' want de personen waarmee je spreekt zien eruit als stijve robots die nooit hun mond of lichaam bewegen maar slechts heel af en toe hun hoofd.
Ook de werking van de diverse gadgets die je dient te vinden, is vrij basic. De gadgets zien er vernuftig uit maar zijn eenvoudig te gebruiken en de oplossing van de meeste van deze gadget-puzzels ligt voor de hand. Dat werkt nou niet bepaald uitdagend.

Mooi voorwerp voor 'Get the picture'.

Ufo's spotten met een megakijker.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	7°
originaliteit	6°
speelbaarheid	4°

+ Leuke gadgets
+ Strakke filmpjes
- Statisch
- Gameplay

PC CD-ROM
Prijs: f 89.95 Bfr.ca. 1625
Systeemeisen: Pentium, 16Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Cryo Interactive
Uitgever: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

6²

Je kunt je afvragen waarom Cryo dit oudbakken spel nog een keer opwarmt. Op de Mac was het spel al geen groot succes dus 'why bother again?' zou je zeggen. Gadget is overigens geen hopeloos slecht spel maar we zijn gewoon beter van Cryo gewend.
JAN

Kolbitar

Age of Wonders

Al ruim 2½ jaar zwoegen Lennart Sas en Arno van Wingerden in Maasland (nabij Rotterdam) aan hun droomgame: Age of Wonders. Over een half jaar moet deze turn-based strategische fantasy war-game (een hele mond vol) klaar zijn.


Lennart en Arno hopen Age of Wonders begin 1999 klaar te hebben.

Even voorstellen

Naam:	LENNART SAS
Leeftijd:	24 jaar
Opleiding:	HTS Technische computerkunde
Functie:	Eigenaar/design/graphics
Favoriete Game:	Civilization II

Even voorstellen

Naam:	ARNO VAN WINGERDEN
Leeftijd:	24 jaar
Opleiding:	HTS Technische computerkunde
Functie:	Eigenaar/programmeur
Favoriete Game:	Warlords

ALLES OF NIETS

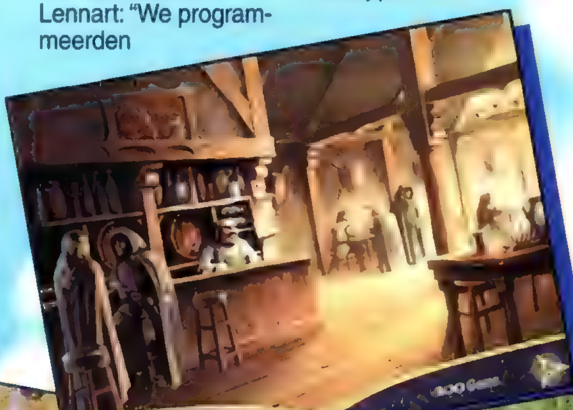
Als Age of Wonders over een half jaartje klaar is, zou de gamewereld best weleens enthousiast kunnen reageren. Age of Wonders kent namelijk bijzonder uitgestrekte omgevingen, meer dan 120 verschillende eenheden, vijftig helden en een uitgebreide editor. De Amerikaanse uitgever Epic (Unreal, Jazz-Jack Rabbit) had in ieder geval alle vertrouwen in de game. Zij kochten onlangs de rechten van het spel op en gaan voor een wereldwijde distributie zorgen. Volgens Lennart was de deal met Epic hard nodig: "We zijn als Kolbitar al ruim twee jaar fulltime met Age of Wonders bezig. We hadden daardoor geen tijd om ons brood ergens anders mee te verdienen. En dat geldt niet alleen voor ons twee, we hebben ook nog vijf andere mensen in dienst. Het is voor ons echt alles of niets.
Een beetje semi-professioneel een game bouwen, kan tegenwoordig niet meer. Gelukkig reageerde Epic razend enthousiast op de demo van Age of Wonders. Zij gaven ons een voorschot om verder te kunnen werken. Daarnaast hebben we ruim zeven maanden van hun faciliteiten in de VS gebruik kunnen maken. Dat was ideaal."

AMIGA-SCENE

Het idee om ooit een grote game te maken, zat er bij Lennart en Arno al vroeg in. Arno: "We zijn beiden redelijk fanatieke gamers. Daarnaast rommelden we allebei wat op de computer. Lennart maakte deel uit van de Amiga-scene, ik was direct verslingerd aan de PC. Op de HTS werden onze plannen steeds concreter. We wilden van onze hobby ons werk maken. Zodra we klaar waren met school zijn we dan ook professioneel aan de slag gegaan."
Tijdens de periode op de HTS werkten de twee al aan Age of Wonders. Het zag er toen echter allemaal wel iets anders uit. Lennart: "We programmeerden toen wanneer het ons uitkwam.
De omgevingen waren daardoor veel minder groot en van 3D-animaties was nog geen sprake.
Inmiddels hebben we een splinternieuwe engine gebouwd en kennen de beelden een beduidend hogere resolutie. De game is er in twee jaar tijd echt een stuk op vooruit gegaan."

WARLORDS

In Age of Wonders werk je als speler missie voor missie af in een klassieke fantasiewereld, die je het best kunt vergelijken met Heroes of Might and Magic, Warcraft en Warlords. Het doel is het bereiken van een enorme vallei. Daar vindt het eindgevecht plaats.
Je bent een behoorlijk tijdje onderweg. In de uitgestrekte omgevingen wemelt het van de kastelen, hutten, grotten, molens en andere verblijfplaatsen, waar je de bekende edelstenen, wapens en andere voorwerpen kunt vinden. Bovendien moet de speler tijdens de reis afrekenen met tal van vijandelijke eenheden (120 verschillende). Je kunt dit doen middels het betere wapengekletter, maar ook een toverspreuk kan goede diensten bewijzen. Zo is het mogelijk een heel stuk land in de hens te steken en dat ziet er erg mooi uit.
Lennart en Arno hebben bewust voor het turn-based principe gekozen. Lennart: "Commercieel gezien is dit terrein gewoon het interessants. Er komen veel en veel meer real-time strategie-games uit. Steek daar nog maar eens bovenuit. Bovendien word je voortdurend vergeleken met die ene real-time strategie-game, Command and Conquer. En daar kan feitelijk niemand tegen op."
Het ziet er dus allemaal veelbelovend uit. Oneerbiedig zou je kunnen stellen dat Age of Wonders een on-Nederlands mooie game aan het worden is. Als het uit de VS kwam, zou ik het ook hebben geloofd.
Kijk voor meer informatie over Age of Wonders op www.ageofwonders.com
J.J.




Enkele screenshots van Age of Wonders.

EXCLUSIEVE UITNODIGING VOOR POWER UNLIMITED-LEZERS!

PlayStation Power Night

14 november Westergasfabriek, Amsterdam

THE FIRST 200 TICKETS FREE
NORMAL PRICE ƒ25,-



8 pm: doors open

Gran Turismo challenge final

Sneak previews van de allernieuwste games!

All-night gameplay op 70 PlayStation-units!

L-Dopa (Sabotage Sound Surfers/Drum 'n Bassline)
The Freestylers DJ Crew/J Rock/MC Navigator and Breakdancers
DJ Thimbles (Serial Drillers/New Directions)
Grooveyard featuring Michel de Heij
MC Marxman



DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

Music powered by 







!STRICTLY

Bon uitknippen of kopiëren en **vóór 30 oktober** opsturen naar:
Sony PlayStation, antwoordnummer 1114, 1200 VB Hilversum

naam: ______________________

adres: ______________________

woonplaats: ______________________

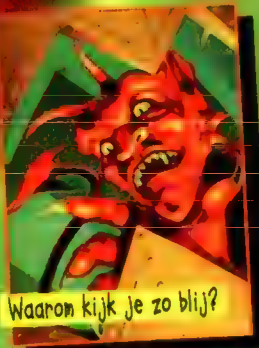
Met hoeveel personen kom je? 1 ☐ 2 ☐

Heb je zelf een PlayStation? Ja/Nee

PU001

Sanctum

Voor sommige gamers zijn de ´collectable card games´ een soort van religie geworden, zo is er met name rond een spel als Magic een ware cult ontstaan. De nieuwste card game heet Sanctum en alles wat je daarover wilt weten vind je op www.digitaladdiction.


Waarom kijk je zo blij?

RATJETOE

Sanctum is een on-line only game, dat elementen uit verschillende game genres combineert. Hoewel officieel een card game, mengt het aspecten van klassieke bordspellen, RPG en strategie games door elkaar en creëert zo een uniek en onderhoudend spel.
Sanctum is een two-player game, dat live op het internet gespeeld wordt. Elke speler is een tovenaar van een van de twaalf magie-huizen.
Het doel is om jouw tegenstander´s Sanctum te veroveren. Je doet dit door strijders en schutters te verwerven in jouw vesting en omliggende stadjes en ze het speelbord op te sturen om tegen de tegenstander te strijden. Elke tovenaar heeft een stapel kaarten om de koers van het spel mee te wijzigen, bijvoorbeeld door het oproepen van monsters, het versterken of verzwakken van rekruten en het veranderen van de vierkanten op het bord.

GRATIS

Behalve dat het een fantastisch spel is, is het leuke aan Sanctum dat het gratis is te downloaden van www.download.com of van de officiële site op www.digitaladdiction.com en is maar 12 Mb groot.
Na het invullen van een beknopt registratieformulier, krijg je een gebruikersnaam, password, gameboard, beginnersset bestaande uit zestig kaarten en toegang tot drie game arena´s.
Met hun gebruikersnaam/password kunnen spelers hun kaarten uitzoeken en zo een ´deck´ kaarten creëren, net zoals bij andere klassieke kaartspelen. Dit kan gedaan worden door zelf één voor één door de kaarten te gaan of willekeurig door de game server.
Hierna bevinden de spelers zich in drie verschillende game arena´s, elk met z´n eigen chat programma. Twee van deze arena´s worden gebruikt voor het creëren van oefengames en de andere is een ´ranking´ arena, waarin jouw scores en statistieken worden opgenomen en toegevoegd aan je spelersprofiel.

RUILEN?

Een van de beste aspecten van collectable card games is het ruilen van kaarten met andere spelers.
Als eerste is er een web-based ruilpost, hier wordt het mogelijk gemaakt om aan te geven welke kaarten je voor welke wil ruilen. Geregistreerde spelers hebben de mogelijkheid aanbiedingen te bekijken en/of te accepteren. Dan worden de kaarten geruild en e-mails verstuurd aan beide partijen om hen mee te delen dat de ruil heeft plaats gevonden.
Digital Addiction is bezig met de ontwikkeling van een aparte ruil-applicatie, waarin geregistreerde spelers elkaar kunnen ontmoeten in een speciale ruil-lobby en kunnen beginnen met een echt heftige ruilsessie. De ruilmogelijkheden van Sanctum zijn nog niet helemaal af, maar beloven dat wel snel te zijn en zullen zeker weten een fantastische manier zijn om de perfecte deck kaarten op te bouwen.

KOPEN?

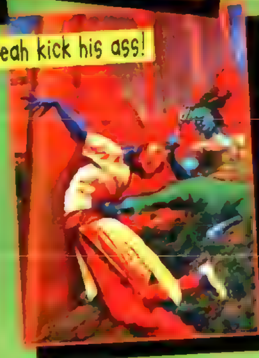
Een andere manier om aan kaarten te komen is door te spelen met Digital Addiction´s speciale speler; de Wumpus. Elke werkdag verschijnt de Wumpus in de Great Hall arena, klaar om uit te dagen of uitgedaagd te worden. Ben jij toevallig de zesde uitdager, dan word je beloond met een ´booster pack´. Check de boodschap van de dag voor aanwijzingen wanneer de Wumpus verschijnt en win een deck kaarten of andere toffe prijzen.
Vind je Sanctum echt het einde en wil je meer kaarten, dan kan dat. Booster Packs worden voor $2.99 per pak van vijftien verkocht, $9.99 voor vijf pakjes en voor de ´big spender´ veertig pakjes, gelijk aan zeshonderd kaarten voor $39.99. Ga je zo ver om de complete set te kopen, dan ben je altijd nog goedkoper uit dan met een CD spel.

MARK B


Ik hou van sterke vrouwen.
Ben jij een praatpaal?


Gewoon een grote teddy beer.


New-age vrouw.


Yeah kick his ass!



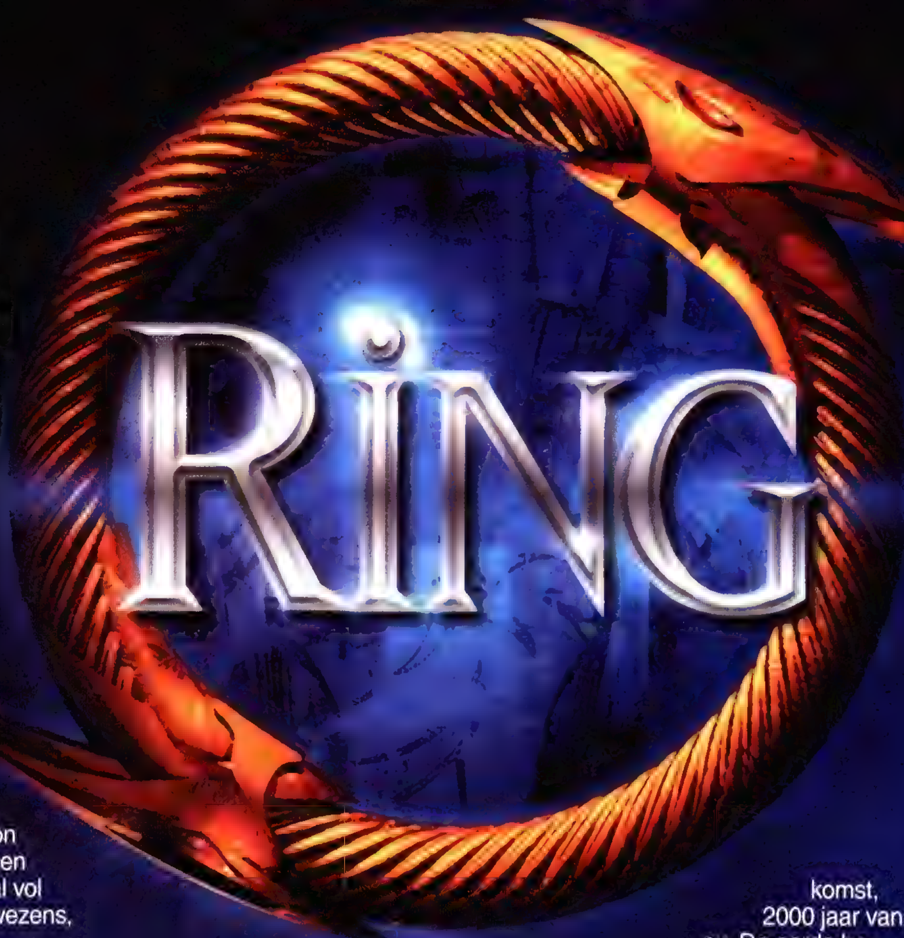
Voorbeeld van een speelkaart.


Dit is het speelveld waar het allemaal op gebeurt.


Kan jij op je handen lopen?


Zou je van hem een tweedehandse auto kopen?

Klassiek meets sci-fiction in de nieuwste adventure van Cryo: RING. Gebaseerd op de opera Ring von Nebelungen van niemand minder dan meestercomponist Richard Wagner. En dat pakt heel goed uit. Jawohl!



KLASSIEK

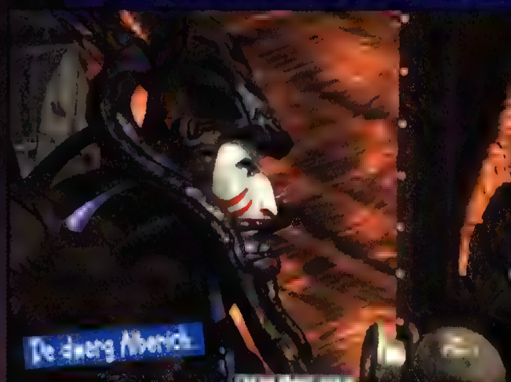
Denk nou niet jach! klassieke muziek? Daar luister mijn opa altijd naar op zondagochtend! Klassieke muziek op zijn tijd is zeker de moeite waard. Ook de heren van Metallica hebben een klassieke muziekopleiding, hetgeen je ook terughoort in hun vroegere gitaarpartijen, om maar eens iets te noemen. Bovendien staat de term ´klassiek´ vaak voor een rijke schat aan mythen en verhalen, waar je prima een spannend spel op kunt baseren. Zo ook de opera Ring Von Nibelungen; een episch verhaal vol fabelachtige wezens, intriges en avontuur. Daar gooiden de makers van Ring een dik sci-fi sausje overheen. Wat ons brengt in de verre toekomst, 2000 jaar van nu. De aarde bestaat niet meer. Er is alleen nog een asteroïde, het laatste rudiment van de menselijke beschaving. De held in Ring is genaamd Ish. De Goden zijn behoorlijk pissed en geven Ish een opdracht. Hij moet voorbereidingen treffen voor het uitvoeren van een der meest geprezen menselijke kunstuitingen: Richard Wagner's opera, 'The Ring of the Nibelungen'. Kunst is namelijk meer waard dan welk stuk metaal of energiebron dan ook. Daar kan de Minister van Cultuur nog wat van leren!

VIER AVONTUREN

Om je taak te volbrengen, zul je door verschillende werelden en dimensies moeten reizen. Hiervoor moet Ish vier quests oplossen. Via een holo-scherm, dat je al snel in het spel vindt, kun je de diverse wereld oproepen. Daar kies je een van de vier helden uit de opera; de norse dwerg Alberich, Siegmund; zoon van Wotan, Loge; de Vuurgeest en de zeer

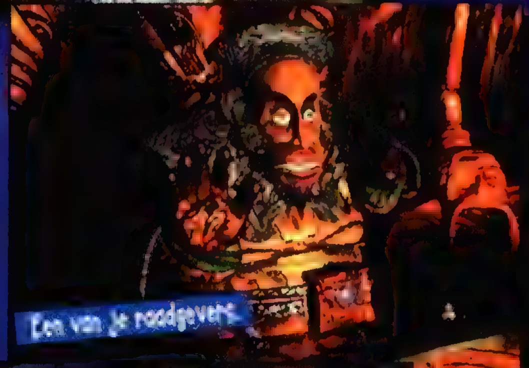

De Arena van de Goden


Tja, sut, sorry, ik ben ook maar gestuurd.


De dwerg Alberich.


Ik heb hele grote bloemkolen, oh wat zijn ze groot.


Smile, you're on Candid Camera.


Een van je raadgevers.


Ik zal nog, niet aan die hendels komen.

sappig gevormde Brunhilde, dochter van Wotan (wat een kontje!). In welke volgorde je een van de vier avonturen speelt maakt niet.
Eenmaal in de huid gekropen van een van de mythische figuren, kun je aan de slag. De navigatie is subliem. Met behulp van je muis kun je klikken, objecten in je inventory stoppen en 360 graden in de rondte navigeren. Omhoog, naar beneden, schuin, rechts en links, zoals we het graag zien. Ieder karakter heeft zo zijn eigen krachten, hetgeen vaak je eerste inventory items zijn. Zo heeft Brunhilde bijvoorbeeld een Staf van Licht. Het spel speelt vanuit de 1e persoon, maar als je van lokatie wisselt, krijg je steeds een kort filmpje van jezelf te zien, hetgeen de band met het te spelen karakter hechter maakt.

PUZZELS & PERSONEN

Verschillende raadsels komen op je weg. Soms helpen personen je, maar vaak moet je het alleen doen.
De figuren die je tegenkomt zijn alles behalve normaal: reuzen, demonen, zeemeerminnen en nog meer ondefinieerbare types. Soms hebben ze nuttige info voor je, maar je krijgt niets voor niets.
De puzzels in Ring variëren van kinderlijk simpel tot hersenpijnigend, tandenknarsend zwaar. Sommige raadsels staan op zichzelf, andere zijn helemaal geïntegreerd in de fantasiewereld, en hebben min of meer te maken met de andere helden uit het verhaal. Naast mechanische puzzels in de vorm van het bedienen van rare machines en het omzetten van hendels, zijn er ook raadselachtige problemen waarbij je intuïtie een rol speelt. Blijf dus scherp.

ALLE STOPPEN LOS

Zoals we van Cryo inmiddels zijn gewend, zijn de graphics weer van hoogstaand niveau. Deze keer hebben ze werkelijk alle stoppen losgetrokken. Zo fabelachtig, futuristisch en tegelijkertijd ook weer middeleeuws mythisch (kunnen jullie het nog volgen?). Sfeervol, kleurrijk en totaal ´out of this world´. Je bek valt gewoon open van verbazing.
Plaatsen als de Rock Of Gods, enorme vervaarlijk dreigende ruimteschepen, een boom waarin een dode man met lianen verstrengeld zit, besneeuwde bergen, mechanische vuurpitten, betoverde wouden, noem het en Ring heeft het.
Deze bizarre speelwereld wordt nog eens ondersteund door een uitvoering van de originele muziek die Wagner voor de opera schreef. Met als gevolg optimale sfeer en spanning.

COMPLEX?

Doordat men nou niet direkt de meest lullige bronnen heeft gebruikt, heeft het spel een nogal zwaar en serieus karakter. Dat is niet erg, maar soms sta je wel even te tollen van alle informatie die over je uitgestort wordt.
In een zeer archaïsch taalgebruik komen zo´n beetje alle Germaanse Goden en afstammelingen langs. Ook de ontstaansgeschiedenis van het heelal en de complexiteit van de menselijke ziel (say what?) lopen als een rode draad door de puzzels en het verhaal van het spel heen.
Meestal gaat het hier om een inkleuring van de verhaallijn van dit meesterlijke avontuur, maar soms heeft een minutenlange speech van een demon of een of andere God ook verborgen clues in zich, die je bij later op te lossen raadsels nodig kunt hebben. Dan is het opletten geblazen en zou je wel eens willen dat er even geschakeld kon worden naar normaal Engels. Anderzijds past het wel weer helemaal bij de sfeer van Ring.

POWER TIP

De mineralen plaatsen in deze volgorde en van links naar rechts: lood, staal, zilver, goud, tin, koper en mercury.

POWER TIP

Richt met je lichtstaf op de grote vogel bij de besneeuwde berg en de weg is vrij.

Ook aangenaam kennis te maken.

Waarom zijn die touwbruggen toch altijd zo lang?

RAPPORT

graphics	9³
geluid	9¹
originaliteit	9³
speelbaarheid	8⁶

+ Graphics om van te kwijlen
+ Bizarre werelden
− Af en toe wel erg serieus

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 120 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, eight speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Arxel Tribe/Cryo
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

9¹

Ring is een groots adventure met epische proporties, met werelden en lokaties die zelfs de grootste fantast nog niet zou bedenken. Intrigerend, tot de verbeelding sprekend en grafisch ware kunst. Het is allemaal wel doodserieus en de gesprekken zijn soms zware kost. Voor de rest niets dan lof over Ring.
JAN


Ik ga er als een speer vandoor.


Mooie plek om je zonden te overdenken.


Dat wordt een reuze omelet.


Niet zo boos kijken, zuurpruim.


Nature strikes back!


Wat een uitzicht!

BIG GAME HUNTER

NIEUW!

BIG GAME HUNTER

VERWACHT!

with bow, rifle, handgun or shotgun.

fl. 59,95
Bfr. 1199

Big Game Hunter

Klaar voor een geheel nieuwe game uitdaging?! Het jachtseizoen is geopend!

De nieuwe game sensatie in de VS: JAGEN OP JE PC.

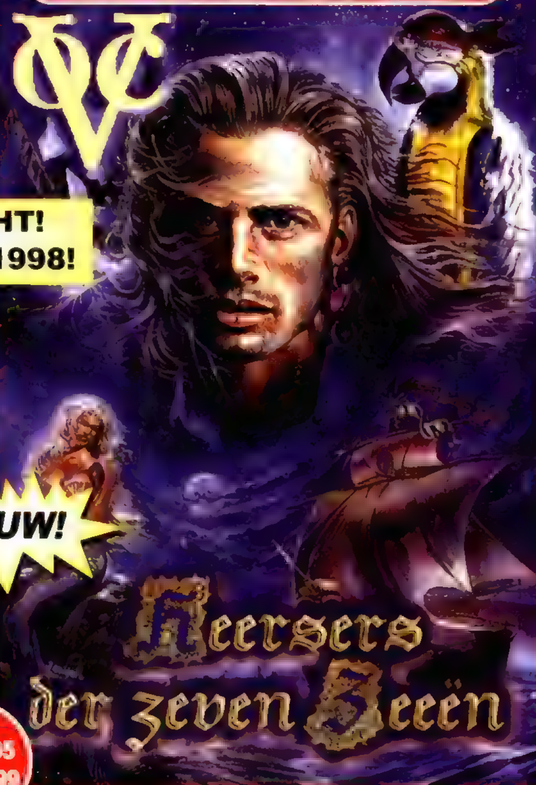
Big game hunter staat al maanden in de top 5 in de Amerikaanse software top 10. Nu kun je eindelijk zien waarom. Ga de natuur in en neem een van je 9 wapens mee. Je kunt op alle bekende diersoorten jagen, maar zorg dat je vat te voren weet op welke dieren, want als je geen vergunning hebt bemachtigt krijg je problemen!





VERWACHT!
OKTOBER 1998!

V.O.C.: HEERSERS DER 7 ZEEËN



NIEUW!

fl. 99,95
Bfr. 1999

V.O.C.: Heersers der 7 zeeën

EEN ONVERWACHTE NEDERLANDSE TOPPER VOOR HET NAJAAR!

V.O.C.: Heersers der 7 zeeën is een volledig Nederlands Spel. Beleef opnieuw de tijden toen Nederland nog over de zeeën heerste. Kruip in de huid van onze helden van weleer en zorg voor rijkdom en macht voor de Nederlanden. Kies de rol van een van de 17 bestuurders van de V.O.C. Lukt het jouw om de zaken van de V.O.C. goed te beheren en alle zeeslagen in de rol van Piet Hein te winnen?! Naast het spel bevat de CD-Rom ook veel geschiedkundige informatie over de Verenigde Oostindische Compagnie.

MET DE STEM VAN RUUD DE WILD ALS PIRAAT!

(bekend van radio 538 & TMF)

BEAT 2000



NEDERLANDSTALIGE VERSIE

fl. 49,95
Bfr. 999

Beat 2000 is de ideale manier op muziek op je PC te maken, dit keer hoef je niet te kiezen wat voor een stijl je wilt maken, maar nu kan je alle stijlen in de muziek combineren. Je kunt bijvoorbeeld eenvoudig een muziekstuk maken waarbij je house en R&P samen brengt. Maar ool kun je klassieke muziek creeeren die je daarna weer in een modern jasje kunt re-mixen.

Beat 2000 is de ideaal voor zowel beginners als proffesionals die ook graag een top-40 hit willen scoren.

ZILLAMANIA



fl. 39,95
Bfr. 799

Gebaseerd op de bekende japanse **GODZILLA films,** neem het op tegen kwaadaardige **GODZILLA** klonen die de het land onveilig maken. Alle denkbare wapens zijn te gebuiken maar pas op met de mensen die in de steden leven. **ZILLAMANIA** is ideaal voor de liefhebbers van een goede shoot-em-up adverntTure waar grof geweld & bloed niet geschuwt wordt.

GAG

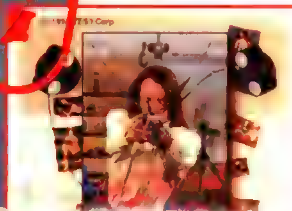


VERWACHT BEGIN DECEMBER

fl. 79,95
Bfr. 1599

G A G





GAG is nu al het meest mafste, domste, stomste, meest nutteloze (dus waarschijnlijk het meest leuke spel van 1999).

Het spel begint dat je gebeten wordt door een pinguin, daardoor raak je impotent. Jij bent een doorgewinterde playboy & rokkejager dus vind je dat niet echt prettig. Je gaat daarom een reis maken om een middel te vinden om je potentie terug te krijgen.

GAG bevat allerlei maffe spelen en grappen die je ook allemaal apart kunt spelen.



Voor meer informatie:
www.mindmultimedia.com

GET IT NOW!

Mind MultiMedia
Postbus 7004
6700 AC Wageningen

VERKRIJGBAAR BIJ BIJNA ALLE CD-ROM VERKOOPPUNTEN IN NEDERLAND EN BELGIE

NIGHTLONG

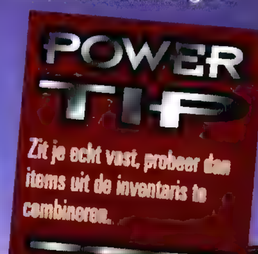
Net nu we zo´n beetje klaar zijn met Blade Runner, komt Team 17 met een futuristisch avontuur gebaseerd op de cyber-punk romans van William Gibson. Rent ´t de runner eruit?

NEW WORLD ORDER

Het is het jaar 2099 en de wereld is opvallend anders. Er zijn heftige technologische vooruitgangen geboekt, waardoor een goedkope en efficiënte energieproduktie mogelijk is geworden.
Het machtigste land in de wereld, The United States of the New Order, heeft deze ontwikkelingen geleid, maar in de hoofdstad Union City gaat het niet zo best.
Het spel begint in een troosteloze verlaten haven, waar een stoere kale knaap op de motorkap van zijn tot air-car verbouwde Chevy uit 1957 zit. Joshua, een ex-luitenant, is zijn oude vriend Hugh Martens nog het een en ander verschuldigd. Hugh, die vijf jaar eerder Joshua´s leven redde, is nu Union´s Governor, maar zijn positie is onzeker geworden door een terroristische organisatie, die met een aantal aanvallen op de grote bedrijven van de stad, serieus zijn populariteit ondermijnt.
Hugh is al zijn beste man Simon Ruby kwijt en jij moet als Joshua proberen hem te vinden en een eind maken aan het terrorisme. De speurtocht begint met het zoeken van een paar van Ruby´s persoonlijke eigendommen.

HOTSPOTS

Nightlong is grafisch gezien een verbazingwekkend 2D point en click avontuur, geplaatst in vijf complexe levels, met veel lokaties om te verkennen. Deze zijn schitterend weergegeven in SVGA en gaan bijna naadloos over in filmachtige FMV sequences waardoor een echte cyberpunk sfeer gecreëerd wordt. Achtergronden zijn totaal geanimeerd en interaktie met andere characters is gesproken en ondertiteld, de lip-synch is echter totaal niet synchroon. Om hotspots, verstopt in de levels, te vinden wordt de muis cursor gebruikt, wat van tijd tot tijd erg frustrerend kan zijn, gezien ze soms de grootte van een pixel hebben en bijna onvindbaar zijn. Hotspots onthullen items waar interaktie mee mogelijk is of ze kunnen worden geïnventariseerd voor later gebruik. Geïnventariseerde items worden gebruikt om puzzels mee op te lossen, variërend van een slot dat simpelweg een sleutel nodig heeft tot ingewikkeldere puzzels die een combinatie van items nodig hebben. Repareer de lift door een stukje aluminiumfolie aan de zekering toe te voegen en dat soort dingen. Houd er rekening mee dat in dit lineaire spel de meeste puzzels moeten worden opgelost (en er moet zo wat op elke hotspot geklikt worden) om door te kunnen gaan naar de volgende lokatie.
Team 17´s huismuzikant Bjørn Lynne is de man achter de droefgeestige soundtrack die, samen met alle omringende geluidseffecten, een realistische omgeving creëert. Ook al hoor je je eigen stem nooit tijdens interaktie met andere characters, je hebt wel de keuze uit verschillende antwoorden. Jammergenoeg heeft deze keuze geen invloed op de uitkomst van het spel, en er is maar één uitkomst in Nightlong, een game die er overigens uitstekend uitziet en fantastisch speelt.



RAPPORT

graphics	8^2
geluid	8^9
…riginaliteit	7^7
…speelbaarheid	7^3

- Moeilijke puzzels
- Toffe characters
- Erg kleine hotspots

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 120 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Team 17
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8^0

Het pointen en klikken kan soms wat frustrerend en saai zijn, maar de prachtige, sfeervolle omgevingen en de gevarieerde puzzels maken alles goed.
MARK B.

Joepie, het is kermis in de stad.

Chagerijn!

Barkeepers weten altijd alles.

Nou doeii.

Verdwaald in het museum.

Te laat!

Prachtige omgevingen.

Chevy air-car uit 1957.

Meteorieten, pest-epidemiën en invallen van buitenaardse klojo's; in V2000 krijg je alle stereotiepe gamescenario's in een razend tempo op je bord. En het liefst nog allemaal tegelijk.

RED DE WERELD

'Save the world by killing the creatures...' Kolere! Dit is toch wel de meest originele opening van een spel dat ik ooit heb gezien. Dat ik dit na al die jaren van digitale vreetpartijen nog mee mag maken. Bedankt!

Toch ligt er achter deze oude verotte opening een spel dat meer te bieden heeft dan op het eerste gezicht lijkt. De kracht van V2000 is namelijk dat het spel in evenwicht is. Opdrachten, aktie, kills en spelopbouw worden constant afgewisseld en vormen een samenhangend geheel naar het uiteindelijke doel van het spel: 'Save the world by killing the creatures'.

TASK FORCE

In V2000 liggen dus een aantal interessante en uitdagende opdrachten op je te wachten. De aarde en een aantal andere planeten zijn namelijk overvallen door aliens op zoek naar nieuwe behuizing. Deze pest dient natuurlijk zo snel mogelijk uitgeroeid te worden. Er moeten mensen worden gered, aliens afgemaakt, bases vernietigd en nieuwe wapens gemaakt. En dat is nog maar een kleine opsomming van de tasks die uitgevoerd moeten worden. V2000 is hiermee een spel waar de stereotypen van afknallen, maar het staat wel garant voor een hoop speelplezier.

RAPPORT

graphics	6⁸
geluid	6⁵
originaliteit	6⁵
speelbaarheid	8⁵

Grappig

Matige besturing

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Grolier Interactive
Distributeur: Audax
Tel: 0161-457623

7¹

De echte die-hard zal de lage snelheid en matige besturing van V2000 snel gaan irriteren. De startende light-user zal echter een hoop plezier beleven aan dit simpele spel.
THOMAS

Strijd on de termietenheuvel

Homebase. Stijl; nieuwe zakelijkheid.

De wereld gered binnen achttien minuten

V2000

Ik kom terug voor je vriend

Onder water.

Ik lust raketen!

RAPPORT

graphics	6¹
geluid	7¹
originaliteit	6⁵
speelbaarheid	8¹

Vliegtuig/hovercraft

Old school gameplay

Geluid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 120, 16 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, double speed CD-speler Windows 95.
Fabrikant: Grolier Interactive
Distributeur: Audax
Tel: 0161-457623

6⁹

V2000 is een leuk back to basics spel, misschien een kans voor de jongere spelers om te genieten van old school gameplay met new school graphics.
MARK B.

In de PSX review vind je al 'het verhaal' achter V2000. Laten we het hier dus maar even hebben over waar je in vliegt en wat je moet doen.

FLINKE BLOEDPLAS

Na het krijgen van een erg korte en simpele missie instructie, vlieg je V2000 binnen met een toestel dat eigenlijk twee in één is, namelijk vliegtuig en hovercraft. Met een druk op de knop kan de ventilator waarmee het toestel aangedreven wordt, verticaal voor het vliegtuig of horizontaal voor de hovercraft geplaatst worden. Met het oppikken en verzamelen van powerups kan je je toestel tanken, repareren en bewapenen. De vijanden bestaan uit allerhande gigantische insekten als mieren, muggen en kakkerlakken. Heb je er een goed te pakken gehad en is ie echt dood, dan laat het een flinke bloedplas achter. Het doden van de insekten moet snel gedaan worden, gezien jij jouw mensen in een bepaalde tijd moet zien te redden. Dat doe je door ze (één tegelijk) op te flitsen en ze terug te brengen naar jouw basis, waar ze worden veranderd in wetenschappers, die vervolgens gebruikt worden voor het creëren van nieuwe wapens. Elk level bestaat uit omgevingen met een verschillend thema, (tropisch, bergachtig en middeleeuws) en hun eigen geluid (tjilpende vogels en krekelende krekels). Met behulp van een soort on-screen radar kan je jouw mensen en de vijand lokaliseren. Red je je mensen niet snel genoeg, dan ben je de hele wereld kwijt.

RAPPORT

graphics	4°
geluid	5°
originaliteit	8°
speelbaarheid	3°

▲ Origineel

▼ Ranzige graphics

▼ Slechte besturing

▼ Lange laadtijd

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: The Code Monkeys
Distributeur: Homesoft
Tel:023-5530130



Puzzelen is een wereldwijde passie en 3D puzzels op dit moment een hype. Alleen om die twee redenen zou Live Wire al een groot succes moeten zijn. Jammer genoeg hebben The Code Monkeys deze twee succesnummers op een verkeerde manier gemixed en is de boel gaan schiften. Niet om te vreten dus!
THOMAS

Live in space.

Live Wire is boven alles kleurrijk

Het is moeilijk te zien

Nog een klein stukje en er is weer een vakje omgedraaid

POWER TIP

Gamers met een leeftijd van boven de 10 jaar moeten vooral geen aandacht aan dit spel besteden. Live Wire is een spel van 8 tot 10.

LIVE WIRE!

Live Wire, een enigszins vreemde titel voor een puzzelspel. Eigenlijk is het spel over de hele linie nogal vreemd. Vakken vullen in een 3D setting: kan leuk zijn maar volgens mij valt er bij Albert Heijn meer te verdienen.

DODELIJK

Vakken vullen in een 3D wereld: daar draait het in Live Wire allemaal om. Klinkt aardig, maar de realiteit is helaas net even iets anders.
Live Wire is namelijk helemáál geen leuk spel. Live Wire is vooral traag, onbeholpen, puzzelkilling en dodelijk voor het geduld. De laadtijd van levels duurt veel te lang en de graphics zijn ranzig en onscherp.
Daarbij werd het puzzelplezier van ondergetekende binnen een tijdbestek van dertig minuten volledig om zeep geholpen. Toch knap voor een spel dat pretendeert net zo verslavend als Tetris te zijn.

ORIGINEEL

Voordat ik meteen een vernietigend oordeel vel over Live Wire moet ik toch een aantal pluspunten opsommen.
Allereerst is de gameplay van het spel verreweg het origineelste dat sinds lange tijd op de markt is verschenen. Het uitgangspunt (landje veroveren) is al zo oud als de prostaat van Prins Bernhard, maar het is nog nooit in deze vorm voor PC en PlayStation verschenen. Ten tweede is het principe van landje veroveren zúúr verslavend. Misschien wel zo verslavend als Tetris. In Live Wire bestuur je namelijk een cartoonachtig character dat zo snel mogelijk over een parcours van lijnen en vierkanten blokken moet racen.
Als jij met je character over een lijn scheurt, dan verandert die lijn achter je meteen in jouw kleur. Lukt het je om een vierkant geheel in te sluiten met de kleur waar jij mee speelt, dan is dat blok van jou. En wie aan het eind de meeste blokken van een level heeft verzameld die mag zich de enige echte winnaar noemen.
Het gegeven is simpel, maar de moeilijkheid ligt verborgen in de blokken zelf. Hierin liggen namelijk power-ups verscholen die aan je arsenaal worden toegevoegd als een blok wordt ingesloten. Maar pas op, want ook tijdbommen en geleide raketten kunnen hier verstopt liggen en die keren zich tegen je als ze vrijgelaten worden.

FINE TUNING

Al met al is Live Wire een slecht maar origineel spel. Een vreemde combinatie, ik weet het. Toch ben ik er van overtuigd dat het spel veel beter tot zijn recht was gekomen indien de graphics en de besturing van hogere kwaliteit waren geweest.
Het is voor The Code Monkeys (producent) misschien een idee om Live Wire vroegtijdig uit de handel en/of produktie te nemen en het spel te onderwerpen aan een flinke dosis fine-tuning. Als Live Wire namelijk in de huidige versie op de markt verschijnt, dan geef ik weinig voor een lang en succesvol leven.

preview

JAGGED ALLIANCE 2

Jagged Alliance was een turn-based aktie spel met RPG elementen waarin je een groep huurlingen kon samenstellen om zeer vuile werkjes om te knappen. Wij vragen ons natuurlijk af: is Jagged Alliance 2 een waardige opvolger?

GAMEPLAY

Zoals het bij de meeste sequels gaat, is het produkt dat volgt op een origineel vaak meer van hetzelfde, gecompleteerd met mooiere graphics, vette tussenfilmpjes en een verdubbeling van de missies. Zo krijgt de gamer meer en mooier, maar liever zie ik veranderingen die de gameplay bevorderen. Het lijkt erop dat dit in het geval van Jagged Alliance 2 gelukkig het geval is.

TEAM

Laat ik de veranderingen eens met jullie doornemen. Nog steeds moet je met een groep huurlingen op diverse uiteenlopende lokaties de slechteriken uitschakelen. Natuurlijk heb je per missie een doel, maar hoe je dat doel bereikt is geheel aan jou.
In JA 2 kun je maar liefst kiezen uit 24 verschillende huurlingen. Met verschillend bedoel ik niet dat de een een baard heeft en de ander een Chiel Montagne snor. Naast de voor de hand liggende verschillen in uiterlijk, hebben jouw huurlingen ook een andere achtergrond en andere karakteristieken.
Dit is al direkt hoorbaar in de spraak die doordrenkt is met accenten (Russisch, Aziatisch, Mexicaans). Sommige teamleden zijn sterk in het geruisloos sluipen, andere kunnen uitmuntend overweg met het mes en weer anderen zijn zeer nieuwsgierig van aard en geven aan wanneer een bepaalde omgeving de moeite waard is om te onderzoeken.
Een andere verbetering aangaande de teamleden is de beweging. In deel 1 konden die slechts rechtop lopen; nu kunnen ze sluipen, bukken, kruipen, rennen en spurten.

INTERAKTIE

Zeer uitgebreid is de interaktie met de omgeving. Je kunt met ander figuren die je tegenkomt praten, items kopen en verkopen en extra wapens vinden (in totaal vijftig verschillende!). De wapens variëren van een steekmes tot een gun met kogels waarmee je door deuren en objecten kunt schieten, zodat je ook een vijand vanachter een gesloten deur kunt uitschakelen.
Daarnaast kun je heel veel items onderzoeken zoals kisten, kratten, schakelaars, deuren, garages, huizen, schuurtjes en ga zo maar door. Overal vind je wel iets, of het nu een nuttig object, een vriend of een vijand is.
Ook nieuw is de 24-uurs klok, waardoor je teamleden af en toe moeten slapen of rusten om weer op adem te komen en door de invoering van het tijdelement wordt het dus ook lichter en donkerder.

MINDER

Wat minder vond ik de graphics, waarbij moet worden aangetekend dat ik een alpha-versie speelde. Ondanks de 16 bit en 640 x 480 kleuren, vond ik de mannetjes er wat knullig en priegelig uitzien. Dat irriteert met name omdat er zoveel te onderzoeken is, en ik nu meerdere keren zat te worstelen in een klein achteraf kamertje vol dozen en kisten en voortdurend de boodschap kreeg ´path is blocked´.
Desalniettemin heeft JA 2 genoeg gameplay te bieden, nogmaals met name door de interactiviteit en het gevraagde eigen inzicht. Ook de mededeling dat deel 2 zowel in real-time als in turn-based te spelen is, zal een grote groep gamers aanspreken.

RAPPORT

graphics	7^5
geluid	8^3
originaliteit	8^2
speelbaarheid	8^7

▼ Graphics kunnen beter

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 120, 16 Mb RAM schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: SirTech/Topware
Distributeur: Denda Int.
Tel:0541-570200

Een beetje RPG, maar vooral veel aktie. JA 2 biedt meer dan deel 1 maar, veel belangrijker, is kwa gameplay ook stukken beter. Ben je fan van Fallout en de X-Com-serie, dan moet je Jagged Alliance 2 niet laten liggen.


Je komt op de meest exotische plaatsen.


Wat drijft daar in het struikgewas?


Sommige missies worden 's nachts uitgevoerd.

Ik ben erin getuind.



Naast guns en granaten, zul je ook veelvuldig je mes moeten trekken.

Geschiet en gehak in de bak.

POWER TIP
Om geen alarm af te laten gaan, moet je zorgen dat je wapens van dempers voorzien zijn.


Een goede start is het halve werk.



POWER TIP

Je moet goed in de bochten hangen, anders houd je de motor niet.


In gevecht om de tweede plaats.

GRAND PRIX 500 CC

Grand Prix 500 CC is een realistische race-game waarin je strijdt op de echte circuits tegen de echte coureurs om het echte wereldkampioenschap in de echte klassen.

TT VAN ASSEN

Laat je vooral niet op het verkeerde been zetten door de titel van het spel want ook de 125- en de 250 CC klassen zijn absoluut aanwezig. En dat geldt ook voor het prachtige circuit van Assen, net als de overige veertien circuits van het Grand Prix-seizoen.
Als je wel vaker race-games speelt, zal de opbouw van GP 500 je bekend voorkomen. Je kiest om te beginnen in welke klasse je wilt uitkomen (125-, 250- of 500 CC) en welke coureur je wilt zijn (alle toppers zijn aanwezig). Vervolgens kun je gaan trainen, een enkele race rijden of aan het wereldkampioenschap meedoen. De multiplayer-fanaten kunnen via een netwerk tegen elkaar racen.

ZWABBEREN

De vroege versie van GP stond mij alleen toe op een 125 CC motor rond te jakkeren. En dat heeft zo zijn voor- en nadelen. Een 250- of 500 CC-machine gaat een stuk harder. En zeker in een race-game geldt: hoe sneller, hoe beter. De lichte 125 CC bakken liggen echter weer een stuk beter op de weg. Daardoor kun je ze vele malen scherper door de bochten heen sturen, en dat is ook spectaculair.
Op een of andere manier reageerde het stuurmechanisme van mijn versie echter niet optimaal op hetgeen ik deed. Zodra ik een ruk aan het stuur gaf, kon ik de motor niet meer onder controle houden. Als een dronken malloot slingerde ik over de baan, het lukte mij nauwelijks om rechtdoor te gaan en dat is toch vaak de snelste weg naar de finish.

ONDER VOORBEHOUD

Je kunt de besturing in GP 500 CC natuurlijk kalibreren. Deze functie was in mijn test-versie echter nog niet aktief. Na een tijd kreeg ik door dat het stuurprobleem minder groot werd als je flink op snelheid lag.
Nu weet ik niet of het in 't echt ook moeilijk is om een motor onder controle te houden als je vrij langzaam gaat, of dat het hier een foutje in de programmering betreft. Ik geef de game daarom een vijf voor speelbaarheid, waarbij ik hoop dat ik het bij het verkeerde eind heb en dat dit probleem in de uiteindelijke versie verholpen is. Of dat het hier helemaal niet om een probleem gaat, maar dat dit puur realisme is.

DE KRIEBELS

Over de beelden van GP 500 heb ik weinig reden tot klagen. Ze zijn, zeker met een 3Dfx-videokaart en een flinke Pentium, scherp, realistisch en flitsend.
De camerastandpunten geven je een goed idee van de snelheid. Met name in de bochten heb je soms het gevoel dat je met je plaat over het asfalt schuurt.
Producent Ascaron heeft de bewegingen van de coureurs op film gezet. Het ziet er daardoor allemaal erg realistisch uit, zeker de crashes geven je af en toe de kriebels.

RAPPORT

graphics	9
geluid	8
originaliteit	8
speelbaarheid	5

- Stuurt moeilijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Ascaron
Distributeur: Homesoft
Tel:023-5530130

75

Grand Prix 500 CC is een uitstekende en realistische race-game als de besturing van de motoren in de uiteindelijke versie aangepast kan worden. Als dit niet het geval is valt er eigenlijk niet mee te racen.
J.J.



Duidelijke infoschermen.


Op de graphics valt niets af te dingen.


In de bochten heb je soms het gevoel dat je met je plaat over het asfalt schuurt.



















ik vrij veilig

óók op vakantie

IK VRIJ VEILIG

óók op vakantie!

Dodgem Arena

Men neme een ijshockeypuck, een hoover van WipeOut, een stuk braakliggend terrein en het spel Dodgem Arena kan beginnen. Er kunnen doden vallen maar who cares. In het jaar 2049 is een leven niet zoveel meer waard.

BEYOND SKATE

Luchtvervuiling en files bestaan niet meer. Scholen zijn alleen nog maar op maandag, dinsdag en woensdag geopend en vrije sex is weer helemaal terug. Het paradijs? Nee beter, dit is een schets van het leven in het jaar 2049. Het lijkt ver weg, maar volgens de makers van het spel Dodgem Arena gaat ons leven er binnen nu en vijftig jaar drastisch anders uitzien.
De grootste sport ter wereld is nu nog steeds voetbal, maar in de toekomst koop je geen kaartjes meer voor de Amsterdam ArenA of De Goffert, nee, iedereen stort zich op tickets voor de Dodgem Arena!
Geen ballen, geen skates, geen scooters meer: we zullen onze kicks halen uit superconducting hoovers in een arena met een oversized ijshockeypuck. Laten we tot die tijd alvast even voorzichtig oefenen op onze computer.

SIMPEL?

Het uitgangspunt van het spel is simpel. De supergeleide op waterstof vliegende hoovers worden door een speler bemand die zoveel mogelijk pucks in het doel moet schieten. Het is een bizarre vorm van ijshockey, houd dat maar voor ogen. Het doel is om in het laagste deel van de arena zo snel mogelijk een puck op te pakken en in een hoger gelegen deel van de arena, daar waar de doelen zich bevinden, in een bewegend doel te schieten.
Het lijkt makkelijk, maar dan komen we meteen bij de kern van het spel. Om in de hoog gelegen delen te komen waar de doelen zich bevinden, moet je flink wat snelheid maken. Onderweg word je dan ook nog eens behoorlijk dwars gezeten door tegenstanders die jouw hoover van alle kanten onder vuur nemen en proberen om je puck te jatten.
Je zal in dit spel dan ook al je navigatie, schiet- en stuurmanskunsten uit de kast moeten halen om te overleven; laat staan om het spel te winnen.

MADE IN HOLLAND

Een leuke bijkomstigheid van Dodgem Arena is dat dit spel van vaderlandse bodem komt. Project Two Interactive is een produktiemaatschappij van het Nederlandse trio Peter Dekker, Maarten Porsch en Robert Ercevic dat vier jaar geleden het bedrijf PMR opzette. En de zaken gaan goed. Naast internationale distributie worden er tegenwoordig ook zelf games geproduceerd. Voor 1998 staan maar liefst negen titels gepland waaronder dus Dodgem Arena. Laten we er nu met z'n allen voor zorgen dat Dodgem Arena een groot succes wordt door dit spel massaal aan te schaffen.
Dit levert namelijk twee voordelen op. Allereerst gaat het met de Nederlandse economie weer iets beter als zo'n vaderlands bedrijf een duwtje in de rug krijgt. Ten tweede zijn we dan op onze toekomst voorbereid. Kunnen we over vijftig jaar ten minste ontspannen dodgen met onze kinderen zonder dat er sprake is van een generatiekloof.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	8⁰
originaliteit	7³
speelbaarheid	8⁵

- Gevoelige besturing

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2175
Fabrikant: Project Two
Distributeur: Media Connection
Tel:055-5997803

8⁰

Dodgem Arena is een gepeperd spelletje. Alleen gamers met snelle reflexen en een sterke maag raad ik aan om plaats te nemen in de milieuvriendelijke hoovers. En aangezien mijn ouwelullen maag de laatste tijd nogal onstabiel is, laat ik dit spel over aan de next-generation gamers.
THOMAS

POWER TIP
Gebruik voor dit spel niet de standaard joypad maar schaf een upgrade aan. De hoovers zijn namelijk veel makkelijker te besturen met een joystick.

New York Stadium.

Die bewegende doelen zijn moeilijk te raken.

Voltreffer in splitscreen

Baoum! Exploding pucks!

De Two-player mode is enigszins chaotisch.

Auto Puck Transfer; daar droom ik al jaren van.

Wow, je knalt zo het scherm uit!

You fokkin' loose: het is de harde waarheid.

True Golf Classics

Waialae Country Club

Ze blijven het doen. Golf op de console. Zo'n beetje elke bekende golfcourse heeft zijn eigen videogame, en nu dus ook de Hawaiiaanse Waialae-club.

Zelf sla ik graag een balletje golf. Tenminste, als ik bij mijn ouders in het zonnige Maleisië op bezoek ben. Immers, zij hebben een golfcourse van 18 holes in hun achtertuin.
Minder leuk vind ik het om een slap aftreksel van golf te spelen op een console, waar je eigenlijk weinig meer kan doen dan een reaktiespelletje spelen. Maar goed, dat is een luxe-probleem, en golfspelletjes schieten als kool uit de grond dus er zal wel een doelgroep voor zijn.
De Waialae Country Club ligt op een van de Hawaiiaanse eilanden en vormt onderdeel van de internationale PGA-tour, zeg maar de FIFA, maar dan voor golfers. In februari dit jaar werd dit toernooi gewonnen door John Huston, die daar toch een bedrag van $ 324.000 mee verdiende. In totaal werd er voor zo'n 3,5 miljoen gulden aan prijzengeld uitgekeerd. Zie je, in het echt is golf een stuk leuker.

De N64-versie van WCC biedt een hoop opties. Behalve het aan- of uitzetten van commentaar en muziek heb je ook opties die het spel moeilijker of makkelijk maken. Zo kun je kiezen of je door middel van een lijn de richting die je op gaat slaan kunt zien, of dat je hem op het oog moet uitstippelen. Ook kun je de zogenaamde Easy-Shot optie aanzetten. Hierdoor hoef je alleen aan te geven hoe hard je wilt slaan en vallen de slice- en hook-opties weg. Normaal gesproken bij golfgames (en hier dus ook) zie je een cirkel met een meter. Op het moment dat je slaat vult de meter zich. Je drukt op een knop om aan te geven hoe hard je wilt slaan, waarna de meter weer daalt. Daarna moet je goed mikken om precies te drukken op de zogenaamde 'perfecte lijn'. Druk je ervoor of erna dan sla je respectievelijk een slice- of een hook-ball.

Een mooie optie in WCC is de Course Guide. Hiermee kan je alle holes bekijken en worden lengte en PAR aangegeven. Met behulp van een filmpje worden de gevaren, zoals bunkers, hoge bomen en water aangeduid en krijg je enkele tips.
Je mag natuurlijk ook elke hole apart oefenen, zonder publiek, zodat je niet belachelijk wordt gemaakt. Ben je een beetje ingespeeld, dan kan je zelf je speler samenstellen. Eerst kies je een naam, en daarna mag je uit een databank een plaatje kiezen van een golfer waar je een beetje op lijkt. Daarna kan je sterke en zwakke punten van je spel uitstippelen. Dit kan op het gebied van: kracht, techniek, herstel, putten of het juist inschatten van de wind-richting en -snelheid. Als laatste kies je een caddy en de clubs die je mee wilt nemen.
Als je alles hebt ingesteld, kun je gaan spelen. De mooiste optie is de Waialae Open, waar je tegen drie andere spelers een vierdaags toernooi speelt, maar je mag ook Match Play doen, waar de winnaar van de meeste holes wint. Grappig is ook de Skins Play, waar je geld mag inzetten op elke hole.

De bekende psychedelische cirkel is wel overzichtelijk.

De nachtmerrie van iedere golfer: een sand-shot.

Ook de putting-green biedt weinig nieuws.

Clark heeft een goede stijl.

Jo, wrijf het nog maar even in!

En daar sta je dan...

POWER TIP
Sla de bal wat lager dan het midden voor back-spin.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,0
originaliteit	5,5
speelbaarheid	8,0

+ Easy Shot optie
+ Realistisch en compleet
+ Veel statistieken
− Weinig nieuws

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,00 Bh.ca. 2350
Fabrikant: T&E Soft
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

7,5

Waialae Golf Club verschilt weinig van andere golfgames. Toch is het dankzij de graphics, het commentaar en de uitgebreide opties een aardige simulatie. Voor liefhebbers only.
BJORN

Everybodys GOLF

> Het verbaast mij al jaren dat er zoveel golfspelletjes uitkomen. Wat hebben ouwe lullen en ruitjesbroeken nu te maken met de koele wereld van videogames? Misschien dat Everybody's Golf daar helderheid in kan brengen?

NIET SERIEUS

Everbody's Golf is in ieder geval niet voor ouwe lullen. Drukke bombastische muziek vergezelt de groep cartoon-achtige golfspelertjes als ze zich voorstellen.
De graphics doen een beetje denken aan Japanse RPG's: kleine mannetjes en vrouwtjes met van die grote hoofden. Dit speelse gedoe vind je ook terug in de rest van het spel, want hoewel er twaalf verschillende karakters zijn waar je mee mag spelen, begin je met een keuze uit slechts twee figuren. De rest is pas bereikbaar in hogere levels.
Ook de inbouw van een Minigolf mode geeft al aan dat we Everybody's Golf niet té serieus moeten nemen. Ik trek dan ook geen ruitjesbroek aan maar ga gewoon in mijn huiselijke kloffie beginnen aan de lessen, waar er drie van zijn.

LES

De lessen zijn helaas passief: je krijgt uitleg over de verschillende mogelijkheden zonder dat je daar zelf voor aan de knoppen mag zitten. Maak dus notities want je vergeet het snel.

De eerste les is nogal basic. Je leert hoe je een club selecteert, richt, de omgeving verkent in hoogte en diepte, hoe belangrijk timing is en hoe je put. Genoeg om te spelen, maar niet om te winnen.
De belangrijkste les is de tweede, want hierin wordt een en ander verduidelijkt over het fenomeen 'powershot'. Je hebt een beperkt aantal van deze extra krachtige slagen dus gebruik ze goed. Deze powershots werken het best in combinatie met topspin, en ook dit wordt uitgelegd.
In dezelfde les komt de approach aan de orde. Die gebruik je als je in de buurt van de green terechtkomt. Gebruik je de approach in combinatie met backspin dan vliegt de bal hoger en rolt hij niet zo ver door.
De derde les gaat over slice- en hookshots, iets dat je waarschijnlijk niet zo veel zal gebruiken.

OUDE BALK

EG kent verschillende modes: Stroke (minste slagen wint), Matchplay (meeste gewonnen holes wint), Training (een hole oefenen), Tournament en VS mode (hier kan je bijvoorbeeld tegen de CPU spelen). Als laatste heb je nog een Challenge mode maar die mag je pas spelen als je level vijf hebt gehaald.

In de praktijk draait het in al deze modes natuurlijk om hetzelfde: zo min mogelijk slagen gebruiken om de hole te winnen.
Het afslaan gaat op de traditionele manier: druk op een knop en een balk loopt vol, druk zo dicht mogelijk tegen het einde van de balk op een knop om maximale power te halen en dan loopt de balk weer leeg. Aan de andere kant van de balk zit een streepje. Druk zo dicht mogelijk bij het streepje weer op een knop om te slaan. Zit je naast het streepje, dan slice of hook je de bal.

MIDGET GOLF

Het midgetgolf viel mij enigszins tegen. In plaats van creatieve parcours met molens, wipwappen, doolhoven en netten, gaat het hier om vrij simpele banen waar je de bal via de muur in de hole moet zien te krijgen. Soms ligt er wel een bunkertje of een plasje water maar echt meer dan gewoon golf op miniformaat is het niet.

POWER TIP

Was dat de bal of een graspol?

Zo krijg je een goed overzicht.

Taku is the master of midgetgolf.

Boos kijken naar het balletje helpt niet.

Een pro doet het zo!

Het midgetgolfen is vrij saai.

RAPPORT

graphics	8^0
geluid	7^0
originaliteit	3^5
speelbaarheid	7^0

+ Duidelijke lessen
- Te speels voor echte golfers
- Vervelende muziek
- Midgetgolf is saai

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Fabrikant: Camelot/Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Everybody's Golf zal volgens mij geen hit worden want wie echt in golf geïnteresseerd is, speelt liever een zo accuraat mogelijke simulator, en wie niet in golf geïnteresseerd is... die koopt het ook niet.

BJØRN

BEESTACHTIG !!

- S.C.A.R.S.
- SCHEUREN
- SCHIETEN
- SNIJDEN



- 9 circuits met alternatieve routes, short-cuts en één verborgen circuit. Alle circuits bestaan uit prachtig weergegeven en gevarieerde omgevingen die niet snel zullen vervelen.
- 9 krachtige racebolides gebaseerd op de meest krachtige, wilde dieren uit de natuur (inclusief 4 verborgen wagens).
- Multiplayer: 2-4 player split screen voor PSX en N64. 2 player split screen en tot en met 8 players via Network/IPX op de PC.
- 2 games in 1 - Racing gecombineerd met strijd om een strategische dimensie aan het spel toe te voegen.
- 9 wapens en pickups voor meer bloedstollende actie: (Turbo-boost, Time Bomb, Shield, Bullets, Stinger, Seeker, Stopper, Boomerang en Magnet).
- Zeer krachtige 3D graphics engine die zorg draagt voor het gebruik van geanimeerde 3D objecten en indrukwekkende real-time licht effecten.
- 4 Modes of play - Championship, Time Attack, Versus Mode (head to head challenge) en een speciale Challenge Mode (alleen voor one player).
- Gevarieerde race condities inclusief o.a.: Daglicht, Schemer, Regen.
- Instant Repaly optie met verschillende camera punten en opties.
- Intelligente CPU wagens die het rijgedrag van de speler analyseren en hun eigen rijstijl daarop aanpassen. Geen race zal meer hetzelfde zijn...
- Verschillende moeilijksheidgraden die automatisch worden geactiveerd tijdens de progressie in het spel.

PC ZONE

"S.C.A.R.S. heeft de onweerstaanbare eigenschap nogal verslavend te zijn"

PC Zone nr. 11/12 - Aug/Sept 1998.

Verkrijgbaar op CD-ROM & PSX begin oktober en op N64 medio november!
























PC CD-ROM

Ubi Soft ENTERTAINMENT

GLOBAL DOMINATION

Global Domination is een strategische wargame, maar niet zoals we die gewend zijn. Gewaagd? Yep. Origineel? Zeker. Geslaagd? Eeeh?

BRONNEN

Het is het jaar 2015 en de wereld is voor de honderdduizendste keer een puinzooi. Jij bent een nieuwe rekruut van ULTRA (Universal Tactical Response Agency) die het moet opnemen tegen WOE (World Order Enterprise).
Via een holografische wereldbol heb je de beschikking over alle wapens die je maar kunt bedenken en kun je ieder gewenst continent bombarderen. WOE doet dat ook dus wees niet bevreesd.
Per missie krijg je een aantal opdrachten (meestal landen die weggevaagd moeten worden) maar moet je ook je eigen continenten verdedigen.
De makers hebben dit concept niet helemaal zelf bedacht. Voor hun bronnen vielen ze terug op het bordspel Risk en het World Domination spel dat James Bond tegen bad guy Klaus speelt in Never Say Never Again. Je kunt je natuurlijk afvragen of het wel zo verstandig is om je spel te baseren op een stoffig bordspel als Risk en een oudbakken James Bond film.

WAPENS

In de praktijk komt het hierop neer. Je ziet de wereldbol en je kunt daar met de muis van oost naar west en van zuid naar noord overheen razen.
Enerzijds klik je voortdurend met je muis op de continenten die vernietigd moeten worden en aan de andere kant ben je je eigen continenten aan het verdedigen.
Via een inzoom-optie kun je kijken wat precies de strategische doeleinden van een continent zijn, zodat je eventueel extra ´maatregelen´ kunt nemen.

Naarmate het spel vordert, krijg je steeds zwaardere wapens. Er zijn lange afstandsraketten, vliegtuigen met bommen, onderzeeërs, afweergeschut en satellieten die via de ruimte enorme ravage aan kunnen richten.

HERHALING

Genoeg firepower dus, maar niet genoeg fun. Je vindt jezelf voortdurend als een gek over de aarde aan het rondtollen, daarbij als een idioot op de linker- en rechtermuisknop klikkend om zowel de verdediging als de aanval goed te laten verlopen. De inzoom-optie had naar mijn mening nog wel iets gedetailleerder gekund, zodat ik ook daadwerkelijk goed kan zien wat ik vernietig, hetgeen een spel als dit nu juist zo leuk maakt. Nu krijg je voortdurend filmpjes onderin je beeld ter grootte van een uit zijn krachten gegroeide postzegel. Die zijn strak, maar na en tijdje heb je dat wel gezien. Maar het is met name het herhalende karakter dat op een gegeven moment boring wordt. Uiteindelijk ben je alleen maar naar een wereldbolletje aan het kijken dat ronddraait, waar alles ontploft en waar bommen over heen en weer schieten. En dat ben ik na twintig minuten wel zat.

RAPPORT

graphics	7
geluid	7
originaliteit	8
speelbaarheid	3

- ▲ Origineel
- ▲ [illegible]
- ▼ [illegible]
- ▼ Steeds hetzelfde

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 120 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

6³

Om je spel te baseren op een stoffige James Bond film was al een gewaagd idee, maar ook de uitwerking is niet geslaagd. Global Domination is weliswaar origineler dan de meeste strategische wargames lookalikes maar het blijft niet lang boeien.

JAN


Zijn Afrika's laatste uren geteld?


Inzoom optie


Holy shit, daar gaat half Europa!


Ah Arabië krijgt een bommetje voor z'n kiezen.


Dit vliegtuig heeft zeker hittevrije vleugels.


Stop in de wereld...


Een goede verdediging is de beste aanval.


Zoek maar een slachtoffer uit.


En kijk, met Head & Shoulders geen roos meer te zien.



POWER TIP

Vernietig de wapenfabrieken van de tegenstander. Zonder toelevering, geen wapens.

WWF WARZONE

Een prettige vlucht. (N64)

De zogenoemde nues-in-dars-move. (N64)

Wie het eerste boven is, oké? (N64)

Triple H

Owen Hart

Vluchten kan niet meer. (N64)

Zeg maar tegen je nekje. (N64)

Check mijn ballerinamoves. (PSX)

Don't try this at home met je kleine broertje. (PSX)

Rocky gaat de gebakken pisang wezen. (PSX)

De dansvloer is nog vrij leeg. (PSX)

POWER TIP

Zorg dat je de moves met de zwaarste impact (bijvoorbeeld die vanaf de 'turnbuckle') goed onder de knie krijgt. Deze zijn namelijk dodelijk voor je tegenstanders, vooral als het publiek achter je staat.

RAPPORT (PlayStation)

graphics	8⁶
geluid	8⁸
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	9⁰

- Veel moves
- Creëer je eigen worstelaar

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁷

Met volop spanning, sensatie en een hoop fun is WWF Warzone een meer dan uitstekende aanvulling op je fightinggame-collectie, ook al heb je nog nooit van je leven naar Sky Channel (R.I.P.) gekeken.
SKATE

RAPPORT (Nintendo 64)

graphics	8⁸
geluid	8⁸
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁹

NINTENDO
Adv.prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁸

De N64 scoort een ietsie pietsie beter qua graphics maar verder zijn er geen verschillen. WCW Vs. NWO, eat your hart out!
SKATE

Het leek erop dat THQ op het gebied van wrestlinggames een monopoliepositie bezat met hun WCW-releases; reden te meer voor Acclaim om na anderhalf jaar met een nieuwe WWF-game op de proppen te komen.

EEN VROEGE DOOD

Sinds enkele maanden zie ik een groot deel van mijn vroegere WWF/Sky Channel helden weer terug op TV, maar dan in een organisatie die men WCW Vs. NWO noemt. Ik nam dan ook aan dat WWF een vroege dood gestorven was, maar niets is minder waar.
Mannen als Hogan en Savage zijn overgestapt naar de andere organisatie maar hiervoor zijn aardige killers in de plaats gekomen. Wat te denken van The Undertaker, Thrasher en The Rock; allemaal heren die garant staan voor een pittig worstelpartijtje.

SMASH YOUR TELEVISION

Na WWF Warzone uitvoerig getest te hebben, durf ik te zeggen dat dit spel, zowel op de PSX als op de N64, de meest natuurgetrouwe wrestlingame tot nu toe is.
Met een vijftiental zeer realistisch uitziende worstelaars kun je op verschillende manieren knokken.
Zo is er The Challenge, waarin je strijdt om de Intercontinental- en World Championbelt; The Cage, waarbij het zaak is dat je je tegenstander volledig afmat om vervolgens zo snel mogelijk uit de kooi te klimmen; Gauntlet (Weapons op de PSX), die je de mogelijkheid geeft om je tegenstander middels attributen als TV's en houten planken de schedel in te slaan; de Vs-mode, waarbij je tegen een menselijke tegenstander kunt strijden en ten slotte de welbekende Tag Team-optie. Hierbij kun je alleen of met een maatje de strijd aangaan tegen twee andere worstelaars.

VARIATIE IS EEN PRE

Elke worstelaar heeft naast de standaard akties (vastpakken, rennen etc.) z'n eigen moves, die niet al te moeilijk uit te voeren zijn. Voor elke situatie is er wel een handvol moves te maken, waarbij variatie een grote rol speelt.
Als je je namelijk beperkt tot het geven van alleen punches of trappen, zal het publiek zich tegen je keren, waardoor je tegenstander meer zelfvertrouwen krijgt. Wissel je veel af, dan zullen de fans achter je gaan staan, en win je in het heetst van de strijd meer duels dan normaal.
Zoals gezegd oogt alles vloeiend, en is vooral de speelsnelheid erg natuurgetrouw. En wees niet bang voor haperingen of vertragingen in de Tag Team mode, het tegendeel is waar. De engine zorgt voor een solide geheel, en da's bijzonder fijn te noemen.
De N64-versie oogt, hoewel ie nauwelijks verschilt van de PSX-versie, natuurlijk wat minder ruw en brengt in grafisch opzicht wat meer diepte in het spel, maar ik ben van mening dat beide edities uitstekend 'wegspelen'.

GRATIS GAMES ENCYCLOPEDIE OP CD-ROM

VOOR NIEUWE ABONNEES

INHOUD CD-ROM

- 2500 (p)reviews inclusief scores, conclusies en screenshots.
- Strak ontworpen interface met talloze zoek- en navigatie functies.
- 25 beste games van de jaren '90 oa. Duke Nukem 1, 2 en 3D; Sin, Pac man; Red Alert, Wolfenstein 3D; Carmageddon 2 en vele anderen.



Nooit meer zoeken naar informatie over Mortal Kombat 1! Nooit meer je jongere broertje moeten uitfoeteren omdat hij je Power Unlimited heeft zoekgemaakt. Je nooit meer hoeven afvragen of Power Unlimited wel recensies heeft geschreven over Lara Croft, Sonic, Doom, Motoracer of Zelda. Never! Want Power Unlimited heeft een nieuwe cd-rom gemaakt met daarop alle Games Informatie die de afgelopen 6 jaar door de redactie is geschreven.

DE POWER GAMES ENCYCLOPEDIE

De Games encyclopedie is ook te koop!
Prijs abonnees: fl. 17,95. Prijs losse kopers: fl. 19,95.
De cd-rom bestel je door onderstaande bon in te vullen, de bon op een briefkaart te plakken en op te sturen naar:
Power Unlimited GAMES ENCYCLOPEDIE, Postbus 9805, 1006 AM AMSTERDAM
De cd-rom kun je eind november thuis verwachten.

Ik bestel ....exempla(a)r(en) van de POWER GAMES ENCYCLOPEDIE.
Ik machtig Power Unlimited om eenmalig fl. .... van mijn rekening af te schrijven.
Bank / Giro nummer ....
Naam rekeninghouder ....
Adres ....
Postcode ....Woonplaats ....

JETFIGHTER FULL BURN


Stoere Rus


Olifant in straaljager.

POWER TIP

Die kan CNN wél ontvangen.


Jullie doen toch wel voorzichtig jongens?




Wegwezen!

Ik heb een Rus aan mijn reet hangen!

De makers van de JetFighter-serie probeerden hun flightsim net even anders te maken dan andere. Ze gooiden er daarom een snufje adventure in.

FLIGHT-ADVENTURE?

JetFighter III kreeg redelijk juichende kritieken. In de PU werd het spel op een 8.1 getrakteerd. Bas noemde JF III 'een flightsim met iets extra's'. Het beetje extra bestond uit het adventure-gedeelte binnen deze flightsim. In JetFighter: Full Burn borduren de producenten hierop voort. Je kruipt dus echt in de huid van een piloot, bezoekt uitgebreide meetings en instructieavonden, sleutelt aan je vliegtuig, bepaalt hoe een conflict afloopt, enzovoort. Deze 'opsmuk' maakt de flightsim naar mijn mening iets aardiger, maar heeft verder niet veel om het lijf. De FMV's tussen de missies zien er bijvoorbeeld erg aardig uit, maar als ze er niet waren geweest, had ik ze waarschijnlijk nauwelijks gemist. Voor mij draait het bij een flight/actionsim om vliegen en schieten. Aan de andere kant juich ik het wel toe als games-producenten proberen iets nieuws aan een genre toe te voegen. Dat ík het dan niet leuk vind, hoeft niet te betekenen dat iedereen zijn neus er voor ophaalt. Check het dus zelf uit!

KOUDE OORLOG?

Nadat je tijdenlang in flightsims alleen maar Irakezen of Columbiaanse coke-boeren kon afmaken, mag je nu eindelijk weer eens Russen naar beneden halen. Of als Rus een Yank kapot maken. Wat?! Halen ze de Koude Oorlog dan weer van stal? Nee, deze Amerikaanse - Russische oorlog speelt zich in de toekomst af en draait met name om de in komende decennia steeds schaarser wordende grondstoffen. Vanaf het moment dat je een kant hebt gekozen (Amerikaan of Rus) krijg je de ene pittige missie na de andere voor je kiezen. Dat je uit twee partijen kunt kiezen, betekent ook dat er twee geheel verschillende oorlogen gevochten kunnen worden. Meer fun voor hetzelfde geld dus.

HULP

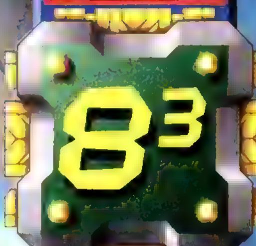
Na een uitgebreide briefing (prachtige FMV's) zet je koers naar de objecten die je moet aanvallen. Als Amerikaan doe je dit in een F-18 of F-22, als Rus in een Mig 42 of een geheimzinnige Stealth Fighter?! (Ik dacht altijd dat een Stealth een Amerikaans vliegtuig was.) Het vliegen in JFB is behoorlijk pittig, ware het niet dat je voor bijna alles een hulpfunktie kan inschakelen. Zo ben je dus toch vrij snel in de lucht en dat is bij andere flightsims weleens anders. Ik heb ook niet eerder een spel gezien waar je zoveel verschillende camerastandpunten heb. Voor je, naast je, onder je, vanaf de grond, van boven, vanuit het oogpunt van een ander vliegtuig, het is allemaal mogelijk. Als je dus genadeloos wordt afgeknald omdat je een vijand niet zag aankomen, heb je het dit keer toch echt aan jezelf te wijten.

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	8^{0}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{5}

▼ Adventure-achtig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1995
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Take 2
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832



Het adventure-achtige karakter had van mij achterwege kunnen blijven, maar het zal voor andere gamers ongetwijfeld een pluspunt zijn. Met de vliegaktie zit het in ieder geval goed.

J.J.

Prachtige stadions

MOTOCROSS MADNESS

Het gaat er in Motocross Madness niet zo zeer om hoe snel maar meer op welke wijze je bij de finish komt. Killer-stunts, dat is wat ze willen zien. Gelukkig beheers ik de Heel Clicker, de Skurfer en de Nac-Nac als de beste

Yihaaa!

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁰
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	9⁰

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,00 Bfr.ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95 of Windows 98.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

8⁶

Gamers die een realistische motorcross-game willen aanschaffen, kunnen deze titel skippen. Ga je echter voor het betere stuntwerk, dan is Motocross Madness helemaal iets voor jou. De uitgestrekte parcoursen in Baja-mode zijn echt het Walhalla voor motorduivels.

J.J.

CROSSEN EN STUNTEN

Motocross Madness is een motorcross game, maar dat had je inmiddels zelf ook wel geraden.
Een simulatie van het toernooi om de wereldtitel 500 CC zal je in dit spel echter niet aantreffen. Daarvoor moet je Grand Prix 500 CC van Ascaron aanschaffen. In MM is het gewoon relaxed rossen en stunten geblazen op verzonnen in- en outdoor parcoursen.
Je kunt in MM vijf verschillende wedstrijdmodes afwerken. In de Supercross betreed je een aantal parcoursen en gaat daarop aan de slag.
In de National Race trek je op je motorfietsje de wildernis in voor de strijd om het nationale kampioenschap. In de Baja kun je door prachtige uitgestrekte landschappen scheuren.
In de Stunt Quarry zijn de obstakels effe wat hoger gemaakt, zodat je betere en vettere stunts kunt uithalen.
De vijfde mode, de Motor-Tag, is alleen als Multiplayer event beschikbaar. Vergelijk deze mode maar met tikkertje op de motor.

A-SOCIAAL

De tientallen parcoursen uit de vijf modes kennen zandheuvels die a-sociaal (en bijzonder onrealistisch) hoog zijn. En aan de andere kant ligt natuurlijk een gapend gat. Zie dat maar eens aankomen. Vooral bij het camerastandpunt vlak boven het stuur, schrok ik me een paar keer wezenloos. Gelukkig beschikken de coureurs over een ijzersterk gestel, want ze stappen iedere keer weer monter op de motor.
De stunts kun je heel simpel met behulp van verschillende toetsencombinaties maken (de computer kan je er zelfs bij helpen). Handjes los, met de billen van het zadel, helemaal los van de motor, alles is mogelijk.
Je moet wel steeds goed weten wat je na zo'n enorme zandpuist te wachten staat. Als je tijdens een sprong met de handjes los gaat en er volgt na de jump onmiddellijk een bocht, dan kun je het dus echt shaken. Het is op zeker zand happen geblazen.

EASY RIDER

Het crossen in grote stadions kende ik al uit een aantal andere motorcross-games. Ik had de desolate vlakten uit de Baja, waar je vrijuit kunt rondscheuren, echter nog niet eerder zo wijds gezien.
In principe race je in de Baja-mode tegen anderen coureurs. Maar als jij linksaf wilt gaan, waar de andere naar rechts afbuigen, dan houdt de PC je niet tegen. Je kunt echt minutenlang rechtdoor scheuren. Af en toe bekroop mij gewoon het 'Easy Rider-gevoel.'
Steeds duiken er weer nieuwe heuvels op, waar je overheen kunt springen. Je bent in MM totaal niet gebonden aan een vast circuitje met steeds dezelfde hobbels en bobbels, en dat is een verademing. Je kunt echt stunten tot je er bij neervalt.
De graphics zijn erg fraai. De dorre woestijnen, de machtige canyons, de bosrijke omgevingen en gigantisch stadions, ze zijn allemaal even gedetailleerd uitgevoerd.
Je hebt wel minimaal een 3Dfx-kaart en een behoorlijke Pentium (166) nodig om de game enige snelheid te geven. Maar goed, met dat gegeven hebben we inmiddels leren leven.



Bokkie-springen over je eigen motor.



Je kunt het ook overdrijven natuurlijk.

POWER TIP

Bij het springen moet je voorover leunen, anders ga je geheid op je plaat. Druk daarom tijdens de sprong af en toe op de W-toets.



Psybadek

Ik heb in mijn korte carrière als PU verslaggever al een boel vreemde games voorbij zien komen maar Psybadek slaat werkelijk alles.

HOVERBOARD

Een tijdje geleden bedacht iemand op de postkamer van het hoofdkantoor van Psygnosis in Liverpool dat het wel leuk zou zijn om een platform/adventure game met hoverboards te maken.
Een hoverboard is gewoon een skateboard zonder wieltjes dat een paar centimeter boven de grond zweeft (je weet wel, uit Back to the Future). Anyway, aangezien deze postmedewerker voor een van de grootste gamestudio´s ter wereld werkte, stapte hij met zijn idee naar zijn baas en... nou ja, de rest kan je wel raden. Het spel is er uiteindelijk gekomen en iedereen leefde nog lang en gelukkig.

JUMPS

Dat idee van die hoverboard was leuk bedacht, maar wat is nu de bedoeling van het spel? Dat zal ik je vertellen. De grote badguy Krakken heeft alle vriendjes van Xako en Mia ontvoerd en nu is het de bedoeling dat je met een van deze twee helden de vreemde wereld van Krakken ingaat om al je vriendjes te redden.
Dit doe je door een groot aantal levels af te werken die uiteenlopen van een race tegen een enorm konijn op een bal tot een soort schietbaan waar je, met paaseieren en psycho-pinguïns van een richeltje afknalt.
Je hebt behalve een paar wapens ook een aantal special jumps waar je de vijand onschadelijk mee kunt maken. Iedere keer dat je een van je vriendjes bevrijdt, krijg je een nieuwe jump.

WAAR DAN?

Psybadek speelt zich af in vier werelden. De Iceworld, de Jungle, de woestijn en de Underworld. En al deze werelden bestaan weer uit acht levels. Als je alle bonussleutels haalt, zijn er ook nog vier bonuslevels en een extra special bonuslevel.
De eerste wereld, Iceworld, is er voornamelijk om een beetje te kunnen oefenen. De besturing is namelijk zo moeilijk dat het je zeker twee dagen zal kosten voordat je de jumps en het gevoel van de hoverboard een beetje te pakken hebt. Het is grappig om achteraf te zien dat de levels waar je in het begin gewoon niet doorheen kwam, later een eitje blijken te zijn.

WEIRD

Ik was al gewaarschuwd door Psygnosis dat Psybadek een beetje vreemd is en dat is zeker het geval. In de woestijn wereld zit een level waar je een parcours moet afleggen terwijl er droogtrommels op je af komen rollen.
Toen ik een van de makers vroeg waar dit in hemelsnaam op sloeg, vertelde hij me dat de designer eigenlijk tumbleweed (die bollen met verdroogd gras die je altijd in westerns ziet rondwaaien) moest ontwerpen. In plaats van dat netjes te doen, maakte deze man er tumbledryers (droogtrommels) van. Snap je hem? tumbleweed...tumbledryers. Nou, dat is lachen, hè? Bij Psygnosis vonden ze het in ieder geval zo grappig dat ze het er maar in hebben laten zitten.
Nog even over de graphics, die zijn echt heel cute. Het zit vol met dansende bomen en kleine beestjes in felgekleurde werelden. Ook de FMV waar de levels onderling mee worden verbonden, zijn bijna Japans lief. Dat al die mooie graphics het uiterste vragen van je PSX wordt wel duidelijk door de irritante popup in het spel. Vaak is een bocht of een brug pas zichtbaar als je er praktisch voor staat. Het is een klein minpuntje maar het bederft het spelplezier niet.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	7⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁰

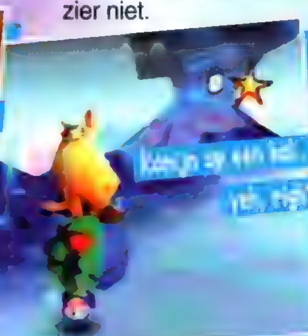
▲ Hoverboards
▲ Gestoorde pinguïns
▼ Droogtrommels
▼ Besturing is heel moeilijk

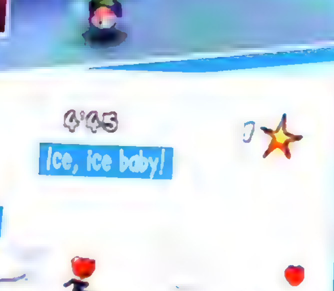
PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

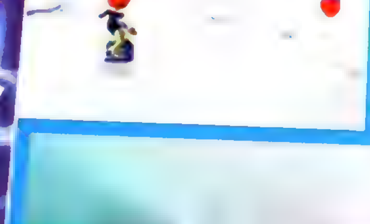
8⁰

Psybadek is cute! En ondanks al die vreemde shit en een paar kleine probleempjes met de besturing en de graphics, is dit spel een must voor de skater die het altijd al een keer zonder wieltjes wilde doen.

POWER TIP
[illegible]

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

F1 Racing Simulation is de onovertroffen F1-sim waar Ubi Soft uitermate trots op mag zijn. Gaan ze zichzelf overtreffen?

ALLES UIT DE KAST

Als je 400.000 exemplaren van een game verkoopt, dan doe je vast iets goed, maar hoe maak je iets wat erg goed was, nog beter?
In MGP: RS 2 hebben ze echt alles uit de kast gehaald om het spel nog realistischer te maken. Natuurlijk kun je meteen instappen en wegrijden; de Arcade-optie is aanwezig.
Maar als je voor realiteit komt, zit je pas echt goed. Er zijn tig opties om je wagen zo snel en zo nauwkeurig mogelijk te laten rijden. Dat kan voor, tijdens en na het racen.
Via grafieken kun je je wagen en rijgedrag analyseren en optimaliseren.
Je kunt tijdens het racen je remmen en voor- en achterspoilers bijstellen.
Je tegenstanders hebben allemaal een eigen AI en reageren anders op jouw manier van rijden, en doen dat bovendien per track verschillend. En er zijn nu ook alle echte regels om het nog moeilijker te maken, compleet met de gele, blauwe en zwarte vlag.

MODES

Zeer spectaculair zijn de zogenaamde Carrière mode en de Scenario mode. Die laatste komt hier op neer: in tien scenario´s worden races nagebootst. Je kunt bestaande, al gereden races kiezen met bijvoorbeeld de beroemde Schumi of Hill in de hoofdrol.
Hier moet je laten zien of je net zo goed bent of zelfs beter als de coureur die je hebt gekozen in die bepaalde race.
Via de Carrière mode kun je als het ware een loopbaan van een echte coureur nabootsen en ervaren hoe moeilijk het is om tot de top door te dringen. Begin als onbenullig amateurtje, kwalificeer je en manage je team. Zorg voor dikke promotie of onderga een transfer. Zo kun je seizoen na seizoen steeds verder komen om uiteindelijk de pole position te behalen. Deze optie kost veel tijd, maar is wel heel realistisch.

RETRO

Als leuk extraatje is er de Retro mode. Hier kun je een Grand Prix rijden in het jaar 1950 in van die geinige worstenbroodjes auto´s. De coureurs hebben ook allemaal een leren jas, stofbril en baard en de wagentjes laten zich vele malen lastiger besturen, waardoor slippen, uit de bocht vliegen en over de kop gaan geen uitzonderingen zijn.
Het is natuurlijk geen Grand Prix Legends, maar het is wel een aardige bonus.

CARMAGEDDON?

Alleen maar lof voor GP: SR 2? Nou ja, bijna. Er zijn dus van die mannetjes die wild met hun vlaggetjes lopen te wapperen als er wat fout gaat.
Deze kereltjes bewegen wel, maar toen ik ze omver wilden rijden, losten ze ineens op in het niets en stonden ze opeens achter me. Ik heb het wel tien keer geprobeerd, maar je kunt ze gewoon niet aanrijden. Ze hebben of geheimzinnige superpowers of spelen irritant voor spook.
Maar dit mag de pret niet drukken, want we hebben het hier over een topper van een F1 sim en niet over Carmageddon.

RAPPORT

graphics	9⁵
geluid	8⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	9⁵

- ▲ Zeventien gedetailleerde circuits
- ▲ Carrière mode
- ▲ Sleutelen, bijstellen, grafieken; de hele rataplan
- ▼ Vlaggende mannetjes spelen voor spook.

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 133, 3D-kaart (4 Mb), 16 Mb RAM, 57 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Win 95, Direct 5x of hoger.
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Ubi Soft
Tel: 035-5288807

9⁰

POWER TIP

Check de Ubisoft Website als je in real-time tegen anderen, door spelers zelf ontworpen, circuits wilt racen.



Nog 77 rondjes in de regen.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP



FORMULA 1

Typisch achterhoedegevecht.

Elk stuurfoutje wordt onverbiddelijk afgestraft.

POWER TIP

Nadat ik deze preview geschreven had, kreeg ik een nieuwere versie van F1 98 opgestuurd. Daarin bleek de damage weldegelijk zichtbaar.

In F1 98 merk je ook iets van de slipstream.

Misschien hebben ze in F1 99 wel koplampen.

Kom op jongens aan het werk, want het gaat voor geen meter.

Ook in splitscreen zijn de views aan te passen.

Kijk 'm steigeren.

Formula 1 98 is alweer de derde versie van het naar mijn mening beste F1 console spel aller tijden. En zo te zien is het Psygnosis weer gelukt hun vorige versie te verbeteren.

MEER DAN EEN UPDATE

Bij Psygnosis weten ze natuurlijk dat alleen een update van Formula 1 97 niet genoeg zou zijn om commercieel te scoren. Honderdduizenden PSX-bezitters hebben F1 97 het afgelopen jaar aangeschaft en Psygnosis ziet vanzelfsprekend graag dat ook zij opnieuw de portemonnee trekken en deze nieuwste versie aan hun spellenverzameling toevoegen.
Het was natuurlijk een stuk simpeler geweest om alleen de rijders en de teams aan het jaar 1998 aan te passen en op zich zou je dan nog een hele goede game hebben maar ik denk dat dan weinig F1 97 spelers de overstap zouden maken.
Vandaar dat men getracht heeft van Formula 1 98 een min of meer nieuwe game te maken die z´n voorganger op verschillende punten zou moeten overtreffen. Hoewel ik een preview-versie testte waar nog zeker het een en ander aan verbeterd moet worden (en dat gaat ook gebeuren, is mij verzekerd) kan ik nu al zeggen dat F1 98 inderdaad op een aantal punten een completere (en betere) game is geworden.

DIKKER IN ORDE

Vanzelfsprekend zijn de teams en coureurs gemodelleerd naar het seizoen 1998. Dit houdt overigens wel in dat Jos Verstappen in deze game niet van de partij is omdat hij pas tijdens het seizoen een plaatsje in het F1 circus kreeg. Naast Barichello vind je hier dus Jan Magnussen in de Stewart Ford. Jammer, maar wel begrijpelijk.
Op zich is er aardig wat veranderd aan deze nieuwe versie en dat heeft alles te maken met de nieuwe engine waarmee gewerkt is. Het streven hierbij was om het rijgedrag van de auto´s nog realistischer te maken dan al het geval was. Ik zal jullie de technische details besparen (daar snap ik zelf meestal toch geen reet van: 'new fully functional physics engine modelled on calculations generated from the real dynamics...') maar met het rijgedrag van de bolides is inderdaad helemaal niets mis. Of het allemaal echt zoveel beter en echter is dan in de vorige versie waag ik te betwijfelen maar laten we het erop houden dat het van dik in orde, dikker in orde is geworden.
De besturing is overigens op vele punten aan te passen, bijvoorbeeld door de instellingen aan je auto te wijzigen, zoals remmen, vering, spoilers voor en achter, banden en ´gear-ratio´.
Ook van grote invloed is de stuur- en remhulp die je desgewenst kan inschakelen, iets wat ik zeker de beginnende Formula 1 racer zou aanraden.

NIEUWE DINGEN

Zeker voor degene die al een Formula spel in de kast hebben liggen, is het belangrijk te weten wat voor nieuwe mogelijkheden deze 98-versie te bieden heeft.
Allereerst is er, naast de bekende two player mode, een two player link up en four player link up waarmee je, in laatstgenoemde, dus met z´n vieren op twee PlayStations kunt racen terwijl er in totaal tien wagens meedoen.
Nieuw is ook de Arcade Challenge mode, die we ook al in het N64 spel F-1 World Championship tegenkwamen. De bedoeling is om



98

Sorry, ik wou weer meedoen als dat goed is.





Fraaie cockpit view.



Een paar centimeter van de baan en je kunt het schudden.

Mag ik er nog even tussen?

In de Arcade mode moet je ook de checkpoints halen.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,8
originaliteit	8,8
speelbaarheid	9,7

- ▲ Challenge mode
- ▲ Verbeterde AI
- ▲ Nog uitdagender
- ▼ Misschien te moeilijk voor beginners

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119.95 Bfr.ca. 2175
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

9,0

Voor wie nog geen F1-game heeft en er een zoekt, is het duidelijk: Formula 1 98 is het beste dat er op dit moment in dit genre te koop is. Wellicht dat de kleine en grotere verbeteringen ten opzichte van de vorige versie (link ups en Challenge mode) ook voor de F1 97 bezitters reden kunnen zijn tot aanschaf over te gaan. Een miskoop heb je never nooit.

ED

POWER TIP

Als je kiest om de racevlaggen een rol te laten spelen, dan moet je je echt aan de regels houden. Voor je het weet is het game over.

een bepaalde opdracht ('zorg dat je als Hakkinen op Monza op z´n minst een zesde trainingstijd neerzet´) tot een goed einde te brengen. Lukt dat, dan krijg je een nieuwe missie. Een hele aardige uitbreiding derhalve, die echt iets toevoegt aan het spel.
De AI van de tegenstanders is verbeterd waardoor je concurrenten nog realistischer hun rondjes rijden en reageren op jouw akties. Leuk daarbij is ook de optie ´failure´ die ervoor zorgt dat je concurrenten ook fors de fout in kunnen gaan.

Op die manier kun je meer dan eens een hele groep rijders inhalen die met elkaar in botsing zijn geraakt en even niet verder kunnen.
Ook de meeste circuits in deze versie zijn ´door de molen gehaald´ waardoor ze er net wat beter en echter uitzien.

WEER MOEILIJKER

Omdat ik deze versie van Formula 1 net voor de deadline binnenkreeg en, zoals gezegd, dit nog niet de definitieve versie is, zijn er nog dingen die ik niet heb kunnen checken. Zo heb ik gereden met ´damage on´ maar merkte geen zichtbare schade aan de wagens (zie ook Powertip). Wel werd overduidelijk dat je na een paar flinke botsingen een auto overhoudt die absoluut niet meer te besturen is. F1 98 ondersteunt de dual shock controller en dat gaf een lekkere trilling in de vingers maar bij deze versie werkte de besturing met de analoge stick nog niet en zo zitten er nog wel meer dingetjes in het spel die of nog niet werkten of waar ik domweg nog niet aan toegekomen ben. Duidelijk is in ieder geval wel dat Formula 1 98 opnieuw beter is dan z´n voorganger en zeker voor de PSX-gamers die nog geen F1 spel hebben een meer dan verantwoorde aankoop.

Heb je Formula 97 al in je bezit dan zal het een moeilijke keuze worden maar met name als je dat spel helemaal hebt uitgespeeld, kan dat een reden voor aanschaf zijn want, of ik moet me sterk vergissen, ik heb na een aantal uurtjes testen de indruk gekregen dat deze 98-versie opnieuw een tikkeltje moeilijker is dan z´n voorganger.



V-RALLY EDITION 99

Het is alweer meer dan een jaar geleden dat V-Rally op de PSX verscheen. Een paar maanden terug zag de Game Boy-versie het licht en nu is het de beurt aan de N64.

PRIMA

V-Rally is een van de populairste racespellen uit de geschiedenis. Van de PSX en Game-Boy-versie gingen inmiddels wereldwijd een kleine twee miljoen exemplaren over de toonbank. Logisch dus dat Infogrames eens even wil checken of ook de N64-gamers een duit in hun zakje willen doen.
En dat zou best weleens kunnen lukken. Ten eerste is er op racegebied op de N64 weinig goeds voorhanden en ten tweede is Infogrames erin geslaagd een prima conversie te maken van de oorspronkelijke PSX-game.
Te prijzen valt daarbij dat men het spel niet domweg heeft ´gekopieerd´ maar daadwerkelijk een game heeft geproduceerd die het oorspronkelijke spel naar een hoger level tilt.

STRAK

Dat de N64 V-Rally een andere is dan z´n PSX-broertje blijkt meteen als we de wagens wat beter bekijken. De ondertitel luidt niet voor niets Edition 99 want de twaalf auto´s zijn de echte wagens die dit jaar meedoen aan het wereldkampioenschap. De Subaru, Ford, Toyota, Skoda, Seat, Mitsubishi, Renault enzovoort zijn ook iets strakker uitgelijnd en datzelfde kan van de circuits worden gezegd. Het ziet er allemaal net even lekkerder uit. Of je nu rijdt in Indonesië, Corsica, Spanje, Kenya, Nieuw-Zeeland, Zweden, Engeland of de Franse Alpen; de omgevingen zijn strak, de weersinvloeden als sneeuw, regen en mist ogen fraai en ook de nachtraces mogen er zijn.
Het geluid is niet groots (en kan bijvoorbeeld niet tippen aan Colin McCrae) maar scoort een voldoende, waarbij met name het schakelen prettig in het gehoor ligt.

52 CIRCUITS

De opzet van V-Rally is zoals we die uit de meeste racegames kennen: Arcade, Time Trial, Championship en een Two Player mode. In de Arcade mode race je tegen drie tegenstanders die niet de minste behoefte hebben je te laten passeren. De races gaan over een twaalftal stages waarbij je alleen na een goed resultaat het circuit mag verlaten.
De Time Trial is uitermate geschikt om je wagen op de voor jou beste manier af te stellen. Zeer prettig is dat je tijdens de race de boel even kunt stopzetten, een wijziging aanbrengt in de besturing, vering etc. en je met één druk op de knop weer terug in de race bent en dus gelijk kunt merken wat voor invloed je nieuwe settings hebben op het rijgedrag van je bolide. Ook de steeds vaker voorkomende ´Ghost mode´ is in de Time Trial aanwezig en alle 52! circuits zijn direct beschikbaar.
Op de Two Player mode is weinig aan te merken. Het is een één tegen één race met een keuze uit een verticaal of horizontaal scherm en je kunt dus zelf bekijken wat jou het best bevalt.

CHAMPIONSHIP

De Championship mode bestaat uit solo-races tegen de klok. Net als in Colin McCrae is dit dus volkomen in lijn met de realiteit want in een echte rally kom je in principe je directe tegenstanders ook nooit tegen op het parcours. Virtueel doen er wel drie tegenstanders met je mee want linksboven in het scherm kun je zien hoe jouw tijd zich verhoudt ten opzichte van drie concurrenten. En in dit geval gebeurt dat niet op een aantal checkpoints op het circuit maar lopen de tijden constant mee waardoor je op

RAPPORT

- graphics 8^5
- geluid 7^5
- originaliteit 7^8
- speelbaarheid 8^8

▲ Veel circuits
▲ Afwisselende parcours
▲ Geen PSX kopie
▼ Besturing zie ik graag strakker

NINTENDO 64
Adv.prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8^2

V-Rally is een racegame waar je de winter mee door kan komen en op dit moment ongetwijfeld het beste wat er op racegebied voor de N64 te koop is. Dat de N64-versie iets lager scoort dan de PSX, komt omdat de ontwikkelingen niet stilstaan en we eind ´98 nu eenmaal hogere eisen stellen dan ruim een jaar geleden.
ED

De review is niet erg bijzonder.

Mooie lichteffecten in de nachtraces.

POWER TIP
Als je voor de bocht de rem even vol indrukt, win je aan controle.

BACK TO GAME
RESET LAP
ENGINE SOUND VOLUME 5
COPILOT VOICE VOLUME 5
SUSPENSIONS MEDIUM
GEAR RATIOS MEDIUM
CONTROL TYPE BALANCED
SENSITIVITY MEDIUM SENSITIVITY
EXIT STAGE

Tijdens het rijden in de Time Trial kun je allerlei wijzigingen aanbrengen.

Rete-moeilijk om hier de bochten aan te zien komen.

elk moment weet of je goed bezig bent of niet.

REALISTISCH

Bij de besturing van je wagen heb je de keuze uit de vierpuntsdruktoets of de joystick waarbij ik de indruk kreeg dat bij laatstgenoemde de auto iets beter op je commando´s reageert. De besturing is verder ook in te stellen in meer of minder gevoelig en ook de optie om je wagens onderstuur of overstuur mee te geven heeft invloed op het rijgedrag. Ik moet daarbij wel opmerken dat de wagens niet zo strak sturen als ik dat graag zie maar nu ik onlangs een rally in het echt heb mogen bekijken en een duizelingwekkende rit als co-pilot heb meegemaakt, weet ik dat de besturing van V-Rally wel aardig overeenkomt met de realiteit. Realistisch is ook het feit dat je je absoluut geen stuurfoutje kunt permitteren. Het kleinste boomstronkje, kiezeltje of graspolletje kan je auto al volledig uit balans brengen en voor je ´shit´ hebt kunnen zeggen, sta je al achterstevoren op de baan.
Het is dan ook aan te raden om bij de meeste bochten even het gas los te laten en de uitstekend werkende rem te gebruiken waardoor je de boel beter onder controle houdt.

TROEF

V-Rally Ed. 99 is zonder meer een pittig spel geworden. Het zal je menig uurtje kosten om de wagens lekker in de vingers te krijgen en dan nog zal het echt nog wel een tijdje duren voordat je goede tijden neer gaat zetten en races gaat winnen. En als je de Easy mode wisselt voor een van de twee zwaardere modes zul je pas echt beseffen dat dit geen spel voor onervaren racers is.
Al met al is deze N64-versie zonder meer een goed spel te noemen. De besturing had dus wat strakker gekund (maar dat is denk ik heel persoonlijk), de graphics zien er lekker uit, het geluid is voldoende, de circuits zitten uitstekend in elkaar en zijn zeer afwisselend en vooral het aantal circuits is een ijzersterke troef.


Welke sikkel rijdt er tegen het verkeer in?!


Het splitscreen kan ook verticaal.


De cockpit view rijdt spectaculair.


Het kan behoorlijk hard gaan.


En het gaat lang niet altijd goed.

POWER TIP

Toprijders zullen verborgen circuits en auto´s (zoals de 'Infogrames-Escort' waar Ari Vatanen mee rijdt) kunnen scoren.

Tot nu toe raakten hardcore gamers niet echt enthousiast over de spellen van Davilex. Te simpel, [illegible] gameplay en niet echt up-to-date. Dit gaat met A-2 Racer 2 op zeker veranderen. Maak kennis met de Nederlandse variant van 'Need for Speed'.

BRILJANT IDEE

De hardcore gamers waren in mei 1997 niet bepaald te spreken over de eerste A-2 Racer. In de PU moest het spel het met een karige 6.3 doen. De graphics waren niet van deze tijd, het sturen verliep stroef, je kon je eigen auto niet kiezen, het parkoers was te simpel en ga zo maar door.
De massa, en daar richt Davilex zich op, trok zich van dit vernietigende oordeel van de doorgewinterde gamers echter niets aan en schafte het spel in grote getale aan.
Ik vond dat op zich niet verwonderlijk. Het idee achter het spel was immers briljant. Wat is er immers voor een Nederlander leuker dan over de eigen wegen rond te scheuren. En helemaal als het om het stuk asfalt gaat waar iedereen in de ochtend- en avondspits wel eens muur- en muurvast heeft gestaan.

NIEUWE ENGINE

Door het enorme verkoop-succes van A-2 Racer was het eigenlijk wel meteen duidelijk dat er een vervolg zou komen. De kip met de gouden eieren moet je immers niet slachten. Gelukkig bleek Davilex niet gemakzuchtig. Het bedrijf hield bij de produktie van deel twee rekening met de kritiek van de hardcore gamers.
Er werd daarom een geheel nieuwe engine gebouwd. Het eerste spel wat met behulp van deze enige gemaakt werd, was het Duitse 'Autobahn Racer'. In dit spel kon je door een viertal Duitse steden scheuren.
De Duitse pers reageerde vrijwel unaniem juichend. Inmiddels staat Autobahn Racer daar al een aantal maanden in de top-tien van best verkochte spellen. Gesteund door dit succes veranderde Davilex de Duitse steden deze zomer in Nederlandse steden en creëerde zo A-2 Racer 2.
En ik moet zeggen, er is in vergelijking met deel 1 een hoop veranderd. Een hele hoop.

POWER TIP

Let op hoge stoepranden, hier kun je niet overheen rijden. Bij lage stoepranden is er geen enkel probleem.

DE DAM EN DE EUROMAST

In A2-Racer 2 is de oude vertrouwde A-2 tot vreugde van ons allen, opnieuw van de partij. Maar er is meer. Je kunt nu ook drie grote steden, die aan deze weg liggen, te weten Amsterdam, Den Haag en Rotterdam, met je auto binnenrijden, of beter gezegd binnenscheuren. Want laten we eerlijk zijn, wie wil er nou niet met 200 kilometer per uur over de Dam, door het Binnenhof of over de Erasmusbrug razen.
Toen ik het spel bij Davilex in Houten testte (ze hadden daar zo'n fijn stuurtje staan), kon ik mijn ogen nauwelijks geloven. Het was net of ik echt door Mokum, Du Haagh of Rotjeknor heen reed. Davilex heeft werkelijk alles uit de kast gehaald om dit realisme te bereiken.

VERBLUFFEND

Allereerst stippelde men in de drie steden een bestaande route uit. Een aantal medewerkers van Davilex volgde vervolgens, gewapend met een video- en een fotocamera de route. Elke woning langs de kant van de weg werd op beeld vastgelegd. Dit fotomateriaal werd daarna gebruikt om de omgeving in het spel te 'bekleden'.
Het resultaat is verbluffend. De straten zien er net echt uit. A-2 Racer 2 is af en toe een feest der herkenning. In Amsterdam kom je bijvoorbeeld langs het Paleis op de Dam, het Concertgebouw en het Rijksmuseum. In Den Haag scheer je langs het Vredespaleis, het Centraal Station en door het Binnenhof en in Rotterdam rij je over de Erasmusbrug, langs de Euromast en door de Maastunnel.
Ondanks al die schitterende beelden loopt het spel met een 3Dfx-videokaart uitstekend op een Pentium 133. En dat heeft een reden. Dankzij een slim foefje houdt de engine namelijk rekening met de snelheid van jouw computer. Hoe sneller je PC is, des te meer tegenliggers er op je scherm zullen verschijnen.

ZES ETAPPES

A-2 Racer 2 kent zes etappes. Etappe 1 bestaat uit een rondje Amsterdam. In etappe 2 moet je zo snel mogelijk van Amsterdam naar Den Haag zien te komen. In de derde etappe ga je met de wagen Den Haag verkennen. In de vierde etappe rij je naar Rotterdam toe. In etappe 5 scheur je zo snel mogelijk van Rotterdam via Utrecht weer terug naar Amsterdam. Helaas kun je daarbij Utrecht niet in (dit gemis wordt waarschijnlijk later rechtgezet in de vorm van een add-on). In de zesde en laatste etappe werk je in Amsterdam een grande finale af met extra veel tegenliggers en wegversperringen.
Door de etappes zo snel mogelijk af te werken, kun je geld verdienen. Dat geld stelt je in staat een duurdere en snellere auto te kopen of je huidige auto in de garage te laten repareren.
Je begint altijd met een Trabant en kunt, als je tenminste een beetje kunt rijden, eindigen met een felrode Lamborghini. Bij een topscore komt er een aantal bonustracks vrij. Dit zijn enkele routes uit het Duitse 'Autobahn Racer'.

DE SMERIS

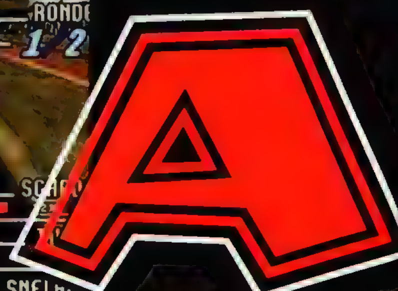
Zoals ik al eerder vertelde, zijn de meeste spellen van Davilex niet echt populair bij de hardcore gamers.
Ze vormen voor deze groep niet echt een uitdaging. En inderdaad is het bij spellen van deze Nederlandse gameproducent vaak erg eenvoudig om een level of wedstrijd winnend af te sluiten.
In A-2 Racer 2 is de moeilijkheidsgraad echter behoorlijk opgekrikt. Zelfs in de makkelijke mode moet je behoorlijk je best doen om in de buurt van de computergestuurde tegenstanders te blijven.
Verder valt de smeris je behoorlijk lastig. Als je te hard rijdt en dat gebeurt geheid, zullen ze je aanhouden. Je kunt A-2 Racer 2 wat dat betreft prima vergelijken met de 'Hot Pursuit'-mode van Need for Speed III.
Drie keer aanhouden is ook hier einde spel. En die vervelende juten, halen je echt constant in. Ze snijden je in volle vaart de pas af. Dit gebeurt niet met één auto, nee, de blauwe helden gebruiken er drie wagens voor. Het is dan ook niet bepaald eenvoudig om ze af te schudden.

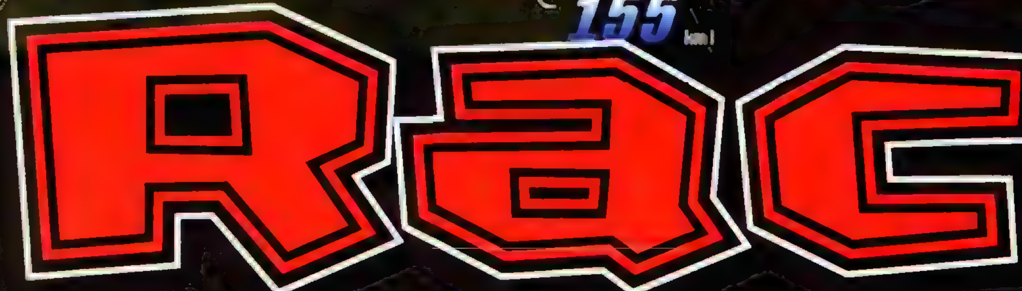


Met ruim 200 onder het aquaduct door.



Opzij, op weg naar Fijenoord!





Met 180 door het centrum, moet kunnen.

Voor zo'n lullig hekje stop ik dus never nooit!

Nog een stief kwartiertje en we zijn in Rotterdam.

PRIMA CONTROLE

De besturing is in vergelijking met deel I echt flink verbeterd. Je kunt de wagens prima controleren (ook als je gebruik maakt van je keyboard). Flink gas geven en scherp remmen (wat een mooi donker remspoor op het asfalt achterlaat) is geen enkel probleem.
Het spel heeft in mijn ogen maar één echt nadeel en dat is dat de autootjes niet zichtbaar kapot kunnen gaan. Na te veel botsingen word je weliswaar uit de race genomen, maar je auto ziet er op zo'n moment nog steeds intact uit. Need for Speed III kende dit gebrek ook al. Wat is er toch met die gamesproducenten aan de hand?
In dit soort race en achtervolg-games wil ik brokken zien.

En rechts ziet u het Mauritshuis.

Wie het eerste er is?

Dat Prins Clausplein, daar word ik toch zo depressief van.

...aag me niet hoe ik hier doorheen gekomen ben.

Even die gasten in Den Haag duidelijk maken dat er meer asfalt moet komen.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8⁰
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	8⁵

▲ Amsterdam, Den Haag, Rotterdam

▲ Stukken beter dan eerste A-2 Racer

▲ Nederlandse waar

▼ Geen zichtbare schade

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Davilex
Distributeur: Davilex
Tel: 030-6354222

8⁵

In vergelijking met deel I is A-2 Racer 2 sterk verbeterd. De graphics zijn modern, de gameplay is een stuk lastiger en de besturing verloopt soepel. Ik kan je het tripje door Amsterdam, Den Haag en Rotterdam dan ook van harte aanbevelen.

De Need For Speed-serie is erg populair in Nederland, maar de PU redaktie gaat er niet bepaald van uit zijn dak. Met name Bas was erg kritisch over NFS 2. Volgens hem was NFS 2 vooral meer van hetzelfde. Geldt dat ook voor NFS 3?


We doen net of we 'n niet zien.


Ja hoor, pleur en d'r maar tussen.

ONDERDUIKADRES

Bas werd na zijn negatieve recensie van NFS 2 in mei 1997 nog maandenlang lastig gevallen door woedende lezers. Een onderduikadres was net niet nodig, maar het scheelde niet veel. De brieven logen er niet om. Hoe hij het in zijn hoofd haalde om een dergelijke topper neer te sabelen. Had hij stront in zijn ogen of zo? En ik houd het nu nog netjes.

Feit was echter dat er met de ogen van Bas allerminst wat mis was. Hij had helemaal gelijk toen hij schreef dat NFS 2 weinig nieuws bood. Ja, er waren nieuwe circuits en de graphics waren iets verbeterd, maar verder... Bas pikte dat niet en terecht.

Ik ben net als Bas van mening dat een opvolger de serie naar een hoger level moet tillen. Helaas gebeurt dat veel te weinig. Bij veel opvolgers lijkt het er op dat de gamesproducent alleen maar hun zakken willen vullen. Het zijn vaak niet meer dan veredelde add-on's.

De reden voor dit soms wat laffe produktiewerk is simpel: 'Never change a winning team.' De producenten hebben daar ook wel een beetje gelijk in. Als je ziet met welke budgetten ze tegenwoordig werken, dan is het begrijpelijk dat men af en toe op safe speelt. Deze ontwikkeling maakt de games-wereld er echter niet leuker op.

Gelukkig had ik op het internet veelbelovende verhalen over NFS 3 gehoord. Het zou daadwerkelijk nieuwe onderdelen bevatten. Ik was benieuwd.


Hier zal ik ook wel een prent voor krijgen.

'HOT PURSUIT'

En inderdaad, NFS 3 bevat enkele nieuwe features. Zo kun je bijvoorbeeld kiezen voor de 'Hot Pursuit' mode. Hierin moet je met je bolide trachten uit de handen te blijven van de politie. Je mag twee keer aangehouden worden, bij de derde keer word je gearresteerd.

In deze mode werd tevens duidelijk dat een ander punt van kritiek van Bas niet meer geldt voor NFS 3. Bas sprak bij deel 2 van 'domme weggebruikers'. De auto's waren wel erg makkelijk te passeren. Ze legden je geen strobreed in de weg.

Nou, dat is in NFS 3 wel wat anders. Zo gauw je in 'Hot Pursuit' bijvoorbeeld te hard rijdt -en dat gebeurt nogal snel- krijgen de 'coppers' de opdracht je van de weg te drukken. En die taak vervullen ze met overgave, ze komen werkelijk van alle kanten op je af en schuwen in de 'pursuit' het fysieke geweld niet.

In de overige drie racemodes, Single Face, Tournament en Knock Out, zijn de opponenten ook niet te beroerd je de pas af te snijden. Ik had in ieder geval redelijk wat moeite om er langs te komen. NFS 3 biedt dus duidelijk meer competitie.

SLAPPE HAP

Helaas verzuimt Electronic Arts nog steeds iets aan de crashes te doen. De botsingen zien er weliswaar vet uit, ze hebben echter totaal geen uitwerking op je autootje. Ook niet als je de Collision Recovery uitzet. Hoe hard je ook een stuk van een viaduct, opponent of gezellige eik meeneemt, de lak beschadigt niet.

Je kunt ook niet van de baan raken. Na een aanraking met de zijkant van het parcours word je keihard teruggestuiterd. Bas was hier in mei furieus over, ik ben het nu ook. Waar geramd wordt, moeten brokstukken in het rond vliegen! Wat is dat nou voor slappe hap!

AQUATICA

Ik moet toegeven, NFS 3 ziet er prachtig uit.



Opletten eikel!


Meneer, uw remlichten zijn in orde.



Dat ziet er toch wel erg gelikt uit.


Ik word een beetje ziek van die gasten.


Als de blaadjes vallen word ik gek!


In de remmen!


Deze zegeltjes spaar ik niet.

Het spel kent een groot aantal circuits (zover ik weet zonder shortcuts) met schitterende omgevingen, en het zijn ook geen kleine pisrondjes die je draait. Over elk circuit doe je minimaal een paar minuten om rond te gaan. Circuit Aquatica is een absolute aanrader. Je rijdt daar een tijd lang onder water in een tunnel van plexiglas.
De lichtval in het spel is ook opvallend. Zo kent elke tunnel weer een ander soort belichting. De een is fel verlicht, de ander ronduit duister en de derde heeft blauw licht. Electronic Arts heeft ook veel oog voor detail gehad. Zo zie je soms een treintje over een brug rijden, een vliegtuig overvliegen of mensen oversteken. Erg grappig allemaal.

PRIJZIGE BOLIDES

De wagens zijn zoals gewoonlijk niet bepaald goedkoop. Een Lada of Fiat Panda zul je niet gauw tegenkomen. De keuze bestaat wederom uit heerlijke Lamborghini's, Mercedessen, Jaguars en Ferrari's.
De prijzige bolides rijden soepel en zijn goed bestuurbaar. Soms vind ik ze echter wat te fel reageren op de aanraking van je toets. Als je naar links wilt en een enkele druk op de toets is al goed voor een vette crash tegen de rots, hoe moet je dan sturen? Met een halve druk? Grafisch gezien vind ik de wagens wat matig integreren met de weg. Ze liggen er een beetje op. Er spat niets op van onder de banden, je ziet geen remsporen, helemaal niets. Soms verdwijnen ze ook half in een muurtje. Dat kan dus beter.
Erg vreemd zijn de pionnetjes die in de Single Race mode op de weg staan. Dit zal waarschijnlijk te maken hebben met het instellen van de 'juiste lijnmode'. Ik roste die oranje krengen echter allemaal van de weg (wat er wel erg leuk uit zag). Met grote snelheid is het vrijwel onmogelijk binnen de pionnen te blijven. De pionnetjes die je wegrost, worden trouwens netjes op je scherm bijgehouden. Op het laatst werd het een wedstrijd binnen een wedstrijd. Kijken wie de meeste pionnetjes omver kan rijden.
Natuurlijk kun je in NFS 3 ook met meerdere spelers tegelijk aan de slag. Er is een Two-player- en Multiplayer mode aanwezig. En het zullen vooral deze mode's zijn die gretig aftrek zullen vinden, want tegen elkaar racen is natuurlijk toch het leukste. En dat kun je op de prachtige circuits van NFS 3 meer dan uitstekend doen.

POWER TIP

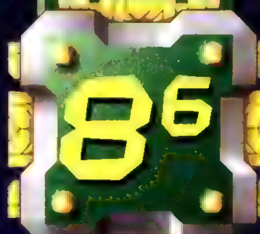
Als je een vette crash maakt en verkeerd om komt te staan, druk dan meteen op de R-toets. Je staat dan meteen weer goed op de weg en verliest weinig tijd.

RAPPORT

graphics	9^{6}
geluid	9^{0}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{0}

- Geen brokstukken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 3Dfx, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555



Need For Speed 3 is op een groot aantal terreinen sterk verbeterd. Er zijn nieuwe onderdelen bijgekomen, de tegenstanders zijn slimmer en de circuits zijn mooi en behoorlijk lang. Helaas kunnen de auto's nog steeds niet kapot en van de baan razen is er ook niet bij. Desondanks blijven bij mij toch de positieve aspecten hangen. NFS 3 is een geduchte concurrent voor andere race-games.
J.J.




80, my ass!


Kegelwedstrijdje.


En nergens een praatpaal te zien.


Mooie kar die Brabham.

Ha! Eindelijk weer eens een originele Formule 1 -titel. En dat werd tijd ook. Ik kan de huidige auto's en circuits inmiddels dromen. In Grand Prix Legends van Sierra ga je terug naar het jaar 1967.

LEVENSGEVAARLIJK

In GPL kun je racen tegen de coureurs uit het F 1 jaar 1967. En vergeleken met deze helden, hebben Schumacher en Hakkinen het maar makkelijk. Want racen was destijds een stuk gevaarlijker dan nu.
De circuits waren ten eerste bloedje link. Er lagen geen grindbakken en stapels autobanden langs de baan en het publiek stond met zijn snufferd zo ongeveer op het circuit. Als je crashte, liep het dan ook meestal niet goed af. Er verongelukte dan ook elk jaar wel een coureur. Maar ja, je moet wat voor je hobby over hebben.
Ten tweede waren de wagens technisch gezien een stuk minder geavanceerd. Zo zaten er geen vleugels op het chassis. Dit maakte de wegligging tamelijk verrot. Als ik de coureurs uit die tijd mag geloven, bestond racen grotendeels uit hobbelen en stuiteren. De banden brachten ook weinig soelaas. Ze hadden, zeker bij regen, weinig grip. Bij het geringste hobbeltje werd een coureur dan ook gekatapulteerd, wat vaak spectaculaire crashes opleverde.
Ik was dan ook zeer benieuwd of Sierra er in geslaagd zou zijn om het authentieke race-gevoel uit die tijd te reproduceren. Als dat het geval is, zal het een knap lastig spelletje worden.

ZANDVOORT!

Eén plus heeft Grand Prix Legends al onmiddellijk te pakken. Je kunt op Zandvoort racen! Hulde. Naar mijn weten is GPL de enige Formule 1-game waarin dit mogelijk is. Zo niet dan lees ik het wel weer in de Yo! Post.
Aangezien ik zo ongeveer naast het circuit woon (tien minuten fietsen), kun je begrijpen dat ik behoorlijk uit mijn dak ging toen ik zag dat Zandvoort in da house was. Ik begon het testen dan ook onmiddellijk op dit duinrijke circuit.
Voordat je begint, moet je een wagen uitkiezen. Bij 99% van de race-games is dit geen probleem. Je kent de merken immers van TV. Bij GPL ligt dat allemaal iets anders. De meeste teams die in 1967 de circuits onveilig maakten, zullen de PU'ers weinig zeggen. Wel eens gehoord van Coventry Car of Murasama Racing. Ik niet. Gelukkig levert Sierra genoeg gegevens over de wagens en Ferrari deed in die tijd ook al mee. Ik kies zelf voor een Lotus (dat merk kwam me ook nog bekend voor).
GPL kent vier wedstrijdvormen: Training, Single Race, World Championship en Multiplayer. Ik besluit lekker te gaan trainen op Zandvoort. Ik wil wel eens voelen hoe het is om in een wagen uit 1967 te rijden.
Je kunt uit twee camerastandpunten kiezen. De eerste hangt boven de wagen en de tweede komt vanuit de cockpit. Ik kies voor de cockpit. Dat rijdt mijns inziens het lekkerst. Als je echter kickt op vette crashes, kun je beter kiezen voor de camera boven de auto. Dan zie je jezelf het best over de kop slaan.

DEATHWISH

Al na een paar seconden breekt het zweet me aan alle kanten uit. Het rijden in deze oude wagens is echt lastig. Je moet bijzonder voorzichtig sturen. Eén wilde ruk en je staat naast de baan en daar staat dus publiek. De wegligging is echt een stuk minder. Zodra je een stuk gras meeneemt, verlies je de controle over het stuur. Het volgen van de ideale lijn is een absolute must.
Ook het remmen kost veel meer concentratie en takt dan normaal. Het is niet zo dat de wagens niet goed op de commando's van jou reageren. Integendeel, maar te heftig remmen, resulteert hier vrij snel in een spin. Je kunt dat 'waardeloze gameplay' noemen, ik noem het realistisch. Het ging er in die tijd gewoon anders aan toe.
Te veel spinnen, is trouwens niet verstandig. De wagens kunnen in GPL goed kapot. Hoe hoger de mode waarin je rijdt (Novice, Pro, Grand Prix, enz), hoe makkelijker de onderdelen van je auto afvliegen. Als het een beetje tegenzit, explodeert je wagen zelfs. Eén troost, het ziet er wel spectaculair uit.
Mijn respect voor rijders als Jim Clark, Graham Hill en J.P Beltoise is na het spelen van GPL enorm toegenomen. Die gasten moesten echt een 'deathwish' hebben gehad. Anders kan ik het niet verklaren dat ze vrijwillig in dergelijke rijdende doodskisten stapten.


Iets te hard remmen en en je gaat goed dwars.

GP van Rouen?
GPL ziet er prachtig uit. De Interface is stemmig en ademt echt een beetje de sfeer van de jaren zestig uit.
Er zijn in het spel elf circuits aanwezig. Een aantal, zoals Monza, de Nurnburgring en Spa, komt je vermoedelijk bekend voor, de rest waarschijnlijk niet. Een groot aantal van de in dit spel aanwezige circuits bestaat tegenwoordig ook niet meer. Althans, er wordt geen Formule 1 meer op gereden. Kent iemand de GP van Mexico of Rouen nog? Ook in Zandvoort worden helaas geen Formule 1-races meer gehouden. Maar als alles goed gaat, zou dat binnen een paar jaar wel eens kunnen veranderen.

VET

De graphics vind ik oké. Het ziet er zeker met een 3Dfx-kaart prima uit. De topkwaliteit van Ubi Soft's Formule 1 halen ze naar mijn mening echter niet. Her en der ziet 't er toch nog een beetje pixelig uit.
Het geluid is werkelijk subliem. De motoren van de auto's uit 1967 klinken een stuk zwaarder dan die van de huidige bolides. Je hoort het schakelen ook erg duidelijk. Als je wilt, kun je de races nog eens terugkijken in de Replay-mode.
Nee, GPL is een vet spelletje geworden, dat het authentieke race-gevoel, voor zover ik dat natuurlijk kan bepalen, bijzonder goed weet te benaderen.
Dit is dan ook een race-titel die je met een gerust hart aan Pa kunt geven. Koopt hij misschien eindelijk die Pentium 200 MMX voor je, zodat hij GPL optimaal kan spelen.

POWER TIP

[illegible] de ideale lijn.


Oké, daar gaan we dan!


So far, so good.


Ai, dat stoeprandje geeft niet mee.

emmer's
AND PRIX
LEGENDS



RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	9⁰
originaliteit	10
speelbaarheid	8⁵

- Zandvoort aan de Zeeee
- Zeer realistisch
- Erg origineel
- Mooie sound

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel:023-5530130

POWER TIP

Druk op Shift + R als je gecrasht bent en de auto nog heel is. Je wordt dan weer op de weg geplaatst.

9⁰

GPL is een mooi en vooral verdomd lastig race-spel geworden. Het onder controle houden van een Ferrari uit 1967 is duidelijk andere koek. Flexibele tent top dus. Verder kan een spel waar Zandvoort in zit bij mij natuurlijk niet kapot.

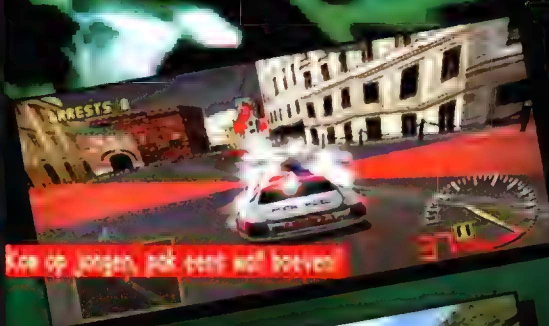






TEST DRIVE 5

Ik ken het spel Test Drive nog uit de arcades, als een van de eerste racegames. We zijn inmiddels heel wat jaartjes verder. In hoeverre is dat aan Test Drive 5 te merken?


Kom op jongen, pak eens wat boeven!


Witte remsporen.


Bekende Test Drive striping.


Waar blijven die big jumps?


Volgens mij rijdt een van ons aan de verkeerde kant van de weg.


Heading for down Town

VERFJE

De ommekeer in de Test Drive-serie kwam met Test Drive 4, toen het spel werd omgeschreven naar de in dit genre inmiddels dominerende polygonenstijl.
Hierdoor gaf het langverwachte vervolg op TD 3 een nieuwe impuls aan de in armoe verkerende race-afdeling van Accolade.
TD 5 is het best te omschrijven als een fine-tuning van TD 4. Om te beginnen is het hele spel geschreven in een hogere resolutie dan zijn voorganger. Dat zie je meteen aan de graphics, die niet te vergelijken zijn met de korrelige look van TD 4. Alle 23 beschikbare bolides zijn nu in die hoge resolutie te bewonderen en te berijden, en je kan ook nog eens vier verschillende verfjes per auto uitkiezen.

KICKEN

In tegenstelling tot de meeste racegames, die zich afspelen op circuits met hetzelfde begin- en eindpunt, rij je met Test Drive van punt A naar punt B. In het geval van TD 5 heb je zeventien routes waaruit je kan kiezen. Deze routes variëren van rustieke dorpjes in Oost Europa en glibberige landweggetjes in het regenachtige Engeland tot de drukke straten van San Fransisco.
Die laatste track was overigens meteen mijn favoriet. Wie San Fransisco een beetje kent, uit eigen ervaring of van de TV, weet dat de hele stad op een bergrots is gebouwd. De straten zijn dan ook ongeveer de steilste van de wereld. Veel films hebben al laten zien wat er gebeurt als je iets te hard naar beneden rijdt: inderdaad, dan komen alle vier de wielen van de grond.
Ik ben vaak in San Fransisco geweest, maar dit is de eerste keer dat ik deze jongensdroom mocht uitproberen: met 290 km/u en alle voetjes van de grond. Dat is pas kicken.

COPS 'N' ROBBERS

Behalve een auto uitkiezen en proberen zo snel mogelijk naar het eindpunt te racen, heb je ook nog andere manieren van spelen.
Een hele leuke daarvan is de Cop Race. Je bent hier een politieagent van de high-way patrol (ook weer bekend van TV) en je moet criminelen achtervolgen, insluiten en arresteren. Een commentaarstem vertelt het een en ander over de criminelen die je achtervolgt: soms zijn het vuurgevaarlijke boeven en een andere keer sukkelige kruimeldiefjes.
Erg leuk is ook dat je zelf de sirene kan aanzetten. Als je geen sirene hebt dan kan je diezelfde knop gebruiken om de claxon te activeren. Erg melig wanneer je met 300 km/u door een boerendorpje scheurt om dan nog even te toeteren als je tussen de koeien doorraast.

COMPLEET REALISME

Over de auto´s valt niets te klagen. Ze liggen lekker op de weg en zelfs onze huiscoureur Ed was er over te spreken.
Hoewel het spel nog niet helemaal af was, had ik al wel een ruime collectie auto´s ter beschikking. De mooiste daarvan was zonder twijfel de ´68 Ford Mustang, maar misschien is dat omdat ik er zelf een heb gehad.
Natuurlijk heb je bij deze nieuwe versie ook ruime keuze uit het meest recente werk, zoals de Dodge Viper ´98, de ´98 Corvette en de nieuwste Jaguar XJR.
Instellingen als acceleratie, topsnelheid, remweg en wegligging zijn goed en realistisch te wijzigen en de onontbeerlijke Two Player Splitscreen mode heeft ook hier zijn intrede gedaan.
Een zeer co[illegible] racegam[illegible]

RAPPORT

graphics	8⁸
geluid	7⁵
originaliteit	7⁸
speelbaarheid	9⁰

- ▲ Grote keuze auto´s
- ▲ Cop Race
- ▲ Mooie circuits
- ▼ Auto´s verschillen nauwelijks in rijgedrag

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bk.ca. 1800
Fabrikant: Accolade
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

8³

Met Test Drive 5 doet Accolade mee met de beste racegames in dit genre. Hou je van racespellen, en wil je eens wat anders doen dan rondjes scheuren, dan is dit zeker een aanrader.
BJØRN

BIG GAME HUNTER

's Werelds grootste winkel op het gebied van kamperen en jagen, Cabela's, heeft een team gevormd met Head Games om de 'hunting game', Big Hunter, te maken. Voordat je kan gaan schieten, is er een sectie met meer dan 65 jacht-accessoires waarmee je jezelf kan uitrusten. Er zijn in het totaal negen wapens om uit te kiezen, variërend van pijl en boog tot shotguns en high-powered rifles. Kies verder uit vier verschillende lokaties, weergegeven in 360 graden panoramic view. Je kan echter alleen maar in een cirkel in het midden rondbewegen. Als het doel eenmaal is gevonden, wordt er een FMV geshowd van een levend dier en voordat het wegrent, moet je proberen het te raken. Doe je dat goed dan zie je een mallotig filmpje van een dier dat gedood wordt.
Gezien het feit dat de FMV's echt zijn, rest mij de vraag; hoeveel dieren heeft dit spel gekost?

MARK B.



Big Game Hunter • PC CD-ROM • Prijs: / [illegible] • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: [illegible] • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 3,2 GELUID: 2,2 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Tribal Rage



Het is het jaar 2030, de aarde is een puinhoop en de energiebronnen zijn weer eens vreselijk schaars. Diverse stammen en gangs slaan elkaar de hersens in, schieten elkaar aan gort of rijden elkaar plat in de strijd voor energie.
Aardig is wel dat je met zes verschillende rassen kunt spelen, helaas valt de uitwerking van de units wat tegen.
Dit geldt ook voor de gebouwen en de omgevingen waarin je speelt. De 2D woestijnen, vernietigde steden en graslanden zien er niet indrukwekkend uit en de explosies ogen slapjes.
De aardigste optie is de unit- en mapdesigner waarmee je iedere unit kunt ombouwen en kunt combineren met wapens van andere units. Hiermee kun je zeer brute killermachines fabriceren.
Dit maakt dit spel tot op zekere hoogte nog wel de moeite waard, ondanks het zeer magere achtergrondverhaal en de slordige graphics.

JAN

Tribal Rage • PC CD-ROM • Prijs: / 99.95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Talonsoft • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Project Airos • PC CD-ROM • Prijs: / [illegible] • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: [illegible] • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 4,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 4,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

PROJECT AIROS



Project Airos, een mix van Capitalism, Jagged Alliance en C&C, bestaat uit investeren op de aandelenmarkt (tabellen, indexen, berekeningen) en een tweede gedeelte waarin je je eigen units kunt uitkiezen en bepalen welke wapens je ze wilt geven (tanks, helikopters, vliegtuigen en manschappen). Beide onderdelen zijn leuk en zien er ook fraai uit.
Wanneer we echter overgaan tot het spelen van de missies, is het even flink slikken. De graphics zijn vreselijk gedateerd en het RTS-gedeelte is de meest schaamteloze C&C rip-off die ik in tijden heb gezien. De units hebben letterlijk dezelfde uitspraken als de units uit Red Alert. Daarnaast duurt het eeuwen voordat je units een keer klaar zijn, is de AI slecht en zijn je manschappen nauwelijks van elkaar te onderscheiden.
Dit spel is hopeloos verouderd en niet leuk.

JAN

Premier Manager 98 • PC CD-ROM • Prijs: / [illegible] • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: [illegible] • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Premier Manager 98



PM 98 is de 'ge-update' versie van PM 97 met slechts een paar nieuwe onderdelen.
Alle teams en spelers van de vier Britse divisies zijn weer aanwezig en verder kun je om de diverse Cups strijden. Nieuw is een database waarin je veel informatie over elk team kunt vinden. Handig voor de minder bekende ploegen uit de lagere divisies.
PM 98 kent twee modes: de Manager League en de Pro-Manager. In de Manager League kun je zelf een team kiezen. In de nieuwe Pro-Manager krijg je een team toegewezen, plus een opdracht. Bijvoorbeeld 'breng Rotherham United naar de Tweede Divisie'. Deze mode vind ik een echte aanwinst.
Je traint, selecteert, beloont, transfereert, scout, wisselt, enz. De wedstrijden kun je live volgen (met goed commentaar) en eventueel in de herhaling terugzien.
Iedereen die PM 97 goed vond, zal ook met PM 98 uit de voeten kunnen. Enkele nieuwe onderdelen maken het spel zelf nog iets beter dan de voorgangers.

JJ.

in de

Creative-dimensie

speel je geen games, daar beleef je ze!



Bedenk een plaats waar games zo levensecht zijn dat fantasie en werkelijkheid nauwelijks van elkaar te onderscheiden zijn. Stel je een plaats voor waar de meest geavanceerde 3D videokaarttechnologie een zo rijke en meeslepende visuele ervaring opwekt dat deze nog steeds in je herinnering gegrift staat, lang nadat de game is afgelopen. Stop met dromen, stap de Creative dimensie binnen zodra je de naam Creative ziet. Je PC zal nooit meer hetzelfde zijn. Voor meer informatie, bel naar het nummer 0113 230081 (voor Nederland) of 03 2410966 (voor België).



3D Blaster Voodoo2 :

- Additionele 3D kaart. Completeert huidige 2D of 2D/3D VGA kaart voor de best mogelijke acceleratie van je games
- Voodoo2 processor van 3Dfx voor de snelste games!
- Genereert 180 miljoen texels per seconde
- Drie maal de rendering-snelheid van de oorspronkelijke Voodoo Graphics generatie
- Wordt geleverd met een indrukwekkende reeks zeer spannende 3D-games
- Veelzijdige 3D games bundel



3D Blaster Banshee :

- Grafische 2D/3D-kaart voor de PCI bus
- 3Dfx Banshee processor, gebaseerd op de technologie van de Voodoo2 technologie
- Ultrasnelle 2D graphics en video acceleratie
- Ontzagwekkende 3D acceleratie voor games
- 16 MB SDRAM, resoluties tot 1600x1200
- Compatibel met Direct3D, Glide, OpenGL, dus 100% van de spelletjes
- Complete software bundel

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

De poort naar een nieuwe dimensie

Geluidskaarten — Grafische kaarten — Speakers — PC-DVD — Video

Open geen Eurostyle-rekening en laat veel geld liggen

Ben je nog geen 18 jaar en heb je nu al te veel geld? Open dan vooral geen Eurostyle-rekening bij ABN AMRO.

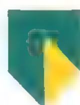
Want dat is een betaal- en spaarrekening met een hoge rente. Je krijgt er je eigen Eurostyle-pas met pincode bij, waarmee je kunt betalen en geld opnemen. En je pas is tegelijk een Chipknip voor het afrekenen van kleinere bedragen.



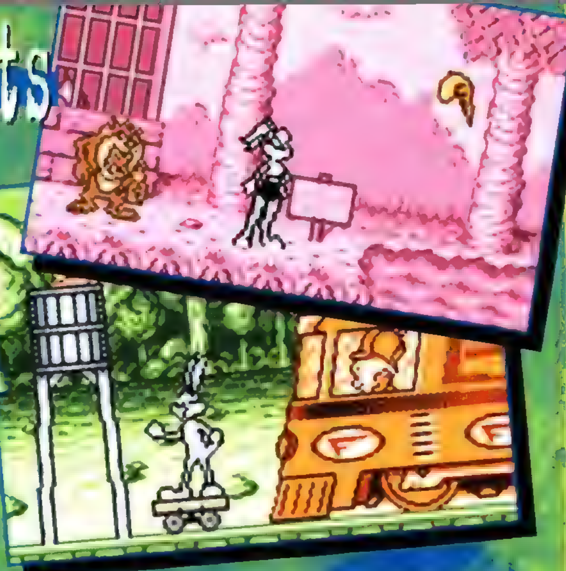
Als je 12 jaar bent of ouder, komt op je Eurostyle-pas ook nog eens gratis 'CJP' te staan. Daarmee liggen guldens korting als het ware voor het oprapen. Op CD's, video's en bioscoopkaartjes, boeken en tijdschriften, concerten en evenementen.

Bovendien krijg je bij het openen van deze rekening een V&D CD-singlebon van f 10,-.

Dus als je dat allemaal liever laat liggen, stuur dan niet de bon in voor meer informatie en bel ook zeker niet gratis naar 0800 - 0240717.



ABN·AMRO *De* bank



Bugs Bunny & Lola Bunny

Lola is het vriendinnetje van Bugs en samen gaan ze op avontuur in verschillende films. De eerste daarvan is een piratenfilm waarin de, uit Bugs Bunny cartoons bekende, piraat ze naar het leven staat.
De bedoeling van dit platformspel is om de drie onderdelen van een filmklapper bij elkaar te zoeken terwijl je de bekende gevaren ontwijkt (zoals de piraat, bommen gooiende papegaaien en een geest).
Tijdens het spelen kan je wisselen tussen Bugs en Lola. Ze kunnen allebei springen en slaan (Bugs met knuppel en Lola met deegroller) maar verder hebben ze verschillende mogelijkheden. Zo kan Bugs graven en zware kisten verplaatsen en heeft Lola een parasol waaraan ze vanaf grote hoogten naar beneden kan zweven.
BB & LB is een prima platformgame maar wel erg doorsnee. Ik miste de humor van Bugs een beetje.
BJØRN

Bugs Bunny & Lola Bunny • Game Boy • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Infogrames • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

GRAPHICS: 7,8 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: [illegible]



Pet in TV

Nadat er in bijna elke kinderjaszak een Tamagotchi woonde en in de gemiddelde PC een goudvis, hond of kanarie werd grootgebracht, is het hoog tijd dat ook de TV wordt voorzien van een huisdier.
Het digitale diertje komt bij Sony vandaan, is duidelijk gericht op de Japanse markt en ziet eruit als een gepolygoniseerde versie van een speler van FC Knudde.
Hij woont in een soort huisje in je PlayStation en verkent, onder jouw bezielende leiding, de wereld om zich heen.
Zorg dat je 'pet' op tijd naar bed gaat, gezond en regelmatig eet en dat hij heelhuids uit allerlei gevaarlijke situaties ontsnapt en je hebt een vriend voor het leven!
Best grappig voor kleine kinderen, maar niet echt leuk genoeg om het moedergevoel aan te wakkeren in de doorgewinterde gamer.
ANDREAS

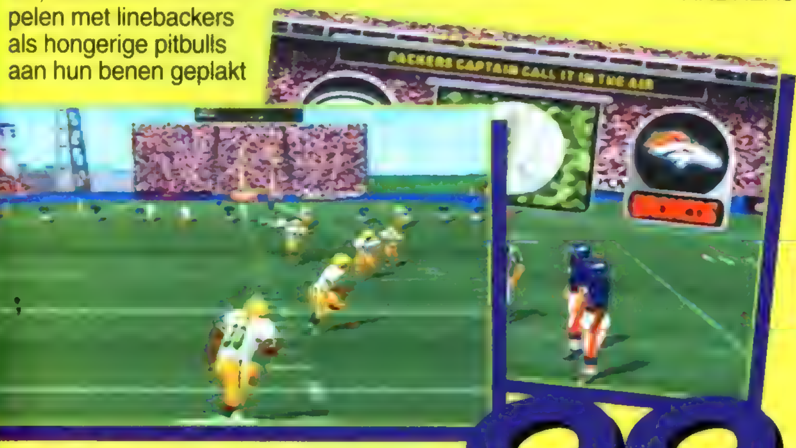
Pet in TV • PlayStation • Prijs: ƒ 109.95 Bfl.ca. 2000 • Fabrikant: Sony. Distributeur: Columbia Tristar • Tel:035-6250720

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Madden 99 • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 Bfl.ca: 2300 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Naast de A.I. en de gameplay, die nog verder verbeterd zijn en voor een bijna perfecte football-simulatie zorgen, maken vooral de kleine details in de animaties dat Madden 99 ver boven de andere football games uitsteekt.
Je ziet receivers turen naar de aanvliegende bal, halfbackers strompelen met linebackers als hongerige pitbulls aan hun benen geplakt en shirtjes die viezer worden naarmate de strijd vordert.
Voor beginnelingen is Madden 99 geen gemakkelijke kost, maar de gevorderde footballer kan zijn ei kwijt met de bijna onuitputtelijke hoeveelheid teams, spelers en wedstrijden!
Het zijn vooral de kleine grafische details die Madden 99 een van de beste in z'n soort maakt.
Dit is zeker een spel, dat ik vaker ga spelen. Jammer dat je nog geen World Bowl hebt en met de Admirals kan meestrijden, maar dat zal over een tijdje ook wel kunnen.
ANDREAS

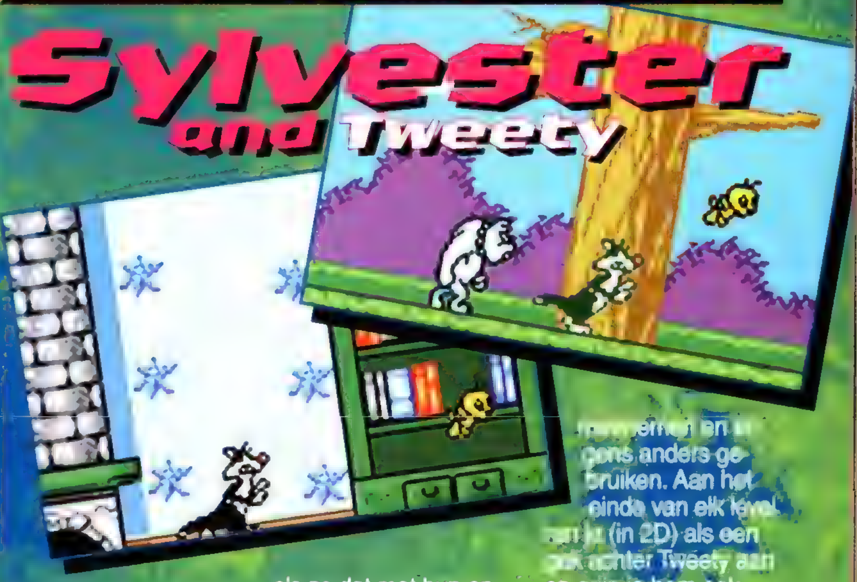


Madden 99

Sylvester and Tweety • Game Boy • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Infogrames • Distributeur: Infogrames • Tel:040-2393555

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Sylvester and Tweety



De woorden 'I thought I saw a pussycat' zijn bijna net zo bekend als 'What's up Doc?'. Misschien dat Infogrames daarom de licentie heeft gekocht van Warner Brothers. Toch hebben ze hier niet een gewoon platformspel van gemaakt, zoals ze dat met hun andere WB-licentie Bugs Bunny hebben gedaan. S&T is 3D, tenminste, die indruk wordt gewekt.
Sylvester is gedurende het hele spel op zoek naar Tweety, en moet daarbij allerlei gevaren ontwijken en spullen zoeken, die hij kan meenemen en ergens anders gebruiken. Aan het einde van elk level ren je (in 2D) als een gek achter Tweety aan en grijp je hem ook, waarna hij vervolgens weer ontsnapt en het hele gedoe weer van voorafaan begint.
Aardig spelletje, maar wel traag, en de 3D beelden zijn op een gewone Game Boy een beetje moeilijk te zien.
BJØRN

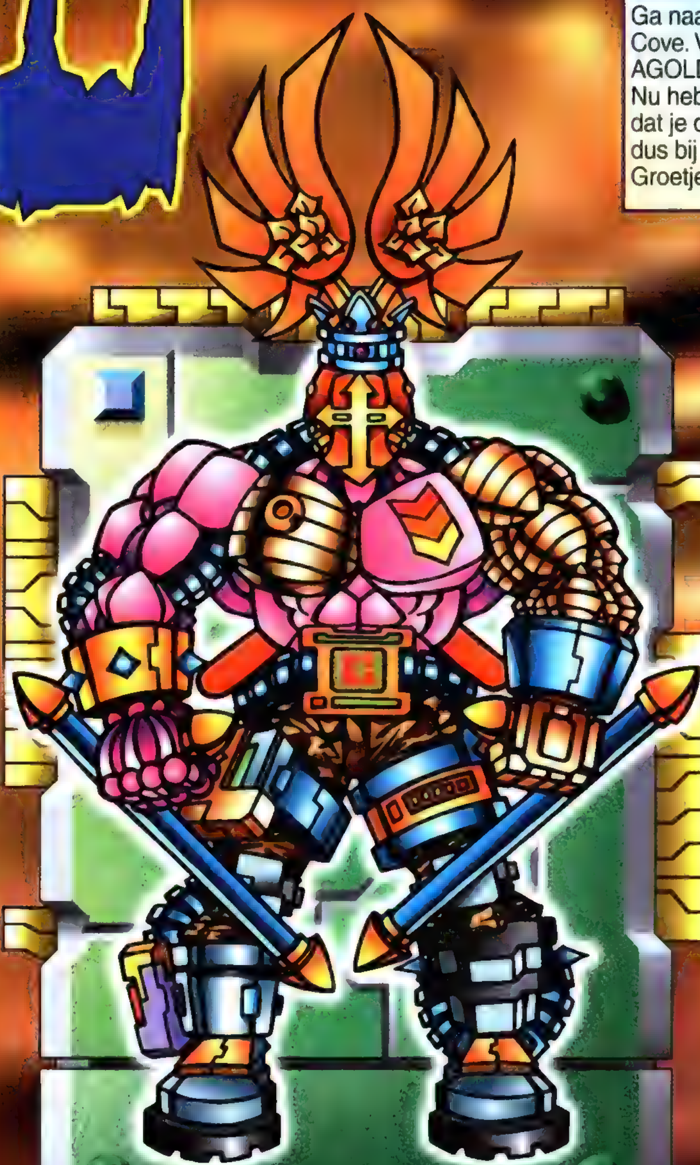
Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

N 64

BANJO-KAZOOIE

Ga naar het zandkasteel van Treasure Trove Cove. Voer het woord ´CHEAT´ in. Tik daarna AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO.
Nu heb je onbeperkt gouden veren. Let wel op dat je deze code niet kan saven. Je moet hem dus bij ieder spel weer opnieuw invoeren.
Groetjes van Bas Jongsma uit Velsen-Zuid!



De laatste nieuwtjes op softwaregebied van jullie flitsende reporter. Tomb Raider III komt echt nog dit jaar uit. Force Commander (C&C-kloon op zijn Star Wars) is verschoven naar december 1999! Daikatana komt pas feb/mrt 1999. Dungeon Keeper II komt ook pas in januari volgend jaar, op zijn vroegst. Quake 3 (!) komt mei 1999. Commandos: Behind Enemy Lines komt met een add-on disk en Commandos 2 is ook al in de pen en binnenkort komt van dezelfde makers een nieuw spel: Gangsters. Voor de rest wil ik nog even melden dat Populous 3 ieder moment uit gaat komen en dat werd tijd.
Oké, dat was ´em weer voor deze maand, dan kunnen we nu over naar de cheats. I'll be back.
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND:0909-9000000
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

NIGHTMARE CREATURES

PC

Met dank aan het lokale hoofd van de Weerwolven- bestrijdingsdienst van Landgraaf, Sander Stulemeijer.
Tik de volgende cheats in het hoofdmenu in en druk op Enter.

- BOULON: Infinite ammo en alle items
- EVERYWHERE: Alle levels
- GU: Enable slicing
- BRONKO: Speel als een monster
- CHICO: Reduce
- DAVID: Disable Combos
- BLUR: Speel Blur
- LOVDIK: Team Greetings
- BES: Debug
- MOBY: CD Track select
- ALAIN GUYET: Alle Cheats tegelijk

WARHAMMER: DARK OMEN

PC

PLAY STATION

Hou je wel van leuke filmpjes, ga dan naar het hoofdmenu en tik snel het volgende in om de filmpjes te kunnen zien. Getekend: The Dark Lord.

- ATIMETOFIGHT: Long March filmpje
- BADBREATH: Hand of Nagash filmpje
- GROOVETOWN: Meanwhile filmpje
- LIGHTREADING: Liber Mortis filmpje
- OHDEAR: Doodscène
- SMALLPEBBLE: Jewel of Morrslieb filmpje
- WELCOME: Intro
- WEWONTHEDAY: Victory filmpje
- WHITEGRAIL: Black Grail filmpje

FORSAKEN

N 64

Herman Ronk geeft de volgende codes.
Alle codes moeten in het ´press start´ scherm worden ingevoerd.

- Gore mode: Z, vierpuntspoets naar beneden, C-boven, 4X C-links, C-onder
- Psychedelic mode: A, R, Links, Rechts, Onder, C-boven, C-Links, C-Rechts
- Turbo Crazy mode: B, B, R, boven, links, onder, C-boven, C-links
- Wire Frame mode: L, L, R, Z, links, rechts, C-boven, C-rechts
- Alle missions en Battle mode :A, R, Z, boven, boven, C-boven, 2X C-onder

MONSTER TRUCK MADNESS 2

PC

Drie monsterlijke cheats, daar kan Godzilla nog niet tegenop. Met dank aan Bertus BigFoot.

1. Als je als bestuurder een rivier of meer passeert, neem een detour; dat wil zeggen rij gewoon het water in. Rij een tijdje in de rondte en rij er weer uit. Je wagen zal het nog steeds doen, alleen de **radio-commentaren klinken nu bubbelig.**
2. Om toegang te krijgen tot de felbegeerde **hidden track**, dien je als een speer naar de Sidewinder Canyon Track te gaan. Rij nu voorbij checkpoint 4 en rij de hoek om over de brug totdat je barricades ziet aan de rechterkant. Rij bruut door de barricades heen en over de brug. Rij nu door een boog waarop staat PIT.
3. Ga naar de Breakneck Ridge Track. Zet het weer op sneeuw. Bij het water (bevroren) zie je nu een puck en kun je een **potje icehockey gaan spelen.**



MORTAL KOMBAT 4

PLAY STATION

Daan uit Hilversum komt met een hele reeks sterfelijke codes. Fight!

- 111-111: Random free weapon
- 555-555: Many free weapons
- 222-222: Start with random weapon
- 100-100: Disable throws
- 010-010: Disable maximum damage
- 110-110: Disable throws and max damage
- 444-444: Start with weapons drawn
- 666-666: Turn off music
- 050-050: Exploding looser
- 123-123: One hit win
- 060-060: No rain on Wind World
- 020-020: Red rain on Wind World
- 002-002: Players don't drop weapons
- 012-012: Noob Saibot mode (must beat the game with Reiko first)
- 001-001: Unlimited Run
- 321-321: Big head mode

Stage Select

- 011-011: Goro's Lair
- 022-022: The Well
- 033-033: Elder Gods
- 044-044: The Tomb
- 055-055: Wind World
- 066-066: Reptile's Lair
- 101-101: Shaolin Temple
- 202-202: Living Forest
- 303-303: The Prison
- 313-313: Ice Pit

SUB CULTURE

PC

Vette cheats voor dit prachtige onderwater spel. Hans van Opheusden uit Goirle was de afzender.
Cheats intikken tijdens het spelen.

- BEDLK: God mode
- IMNOTLUC: God mode
- HAVEALL: Alle missies beschikbaar
- HAVESOME: Alle missies beschikbaar
- DIDIT: Win een missie
- WONGA: 100.000.000.000.000 Geld
- KAMIKAZE: Zelfmoord
- TONKA: Meer ´Hull Stretch´
- REFILL: Schild op 100%
- MUTANT: Meer ´Radoff´
- BILLY: Versnelt
- TICK: Geigerteller
- RINSE: Stage 0
- DRYER: Stage 1
- COTTON: Stage 2
- DELICATES: Stage 3
- TUMBLE: Stage 4
- COLOURS: Stage 5
- HALFLOAD: Stage 6



POLICE QUEST: SWAT 2

PC

Een zeer sneaky, maar oh zo slimme cheat van Element Leader Eric.

- Edit de SWAT.INI file in de SWAT2 directory.

Onderaan bij 'Missions Played' moet nu het volgende komen te staan:

[Missions Played]
TM16=1
SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
SM5=1
SM6=1
SM7=1
SM8=1
SM9=1
SM10=1
SM11=1
SM12=1
SM13=1
SM14=1
SM15=1
TM17=1
TM18=1
TM19=1
TM20=1
TM21=1
TM22=1
TM23=1
TM24=1
TM25=1
TM26=1
TM27=1
TM28=1
TM29=1
TM30=1

Nu zijn alle missie's te spelen in 'Quick Missions mode'.



CONTACT

www.contactdata.nl

coming soon

BODY HARVEST

only for nintendo 64



WORLD CUP '98

Stijn Van Bellinghen heeft een Nintendo cheat:
- om de geluiden van een doelpunt te veranderen druk: A, B, C-links of C-onder na een doelpunt.

N 64



TRIPLE PLAY '99

Zeer uitgebreide cheat voor alle controllers voor dit nieuwe Honkbalspel van Stijn Bolle. Hulde, chapeau, dank, applaus.
- Houd 1, 2, 3 & 4 ingedrukt (niet op het numerieke eiland aan de rechterkant van je keyboard) terwijl je de volgende toetsen indrukt.

*** Keyboard als besturingsmiddel**
- Links, Shift, Recht, Alt: Commentaar van de sponsor
- Alt, Rechts, Shift, Links: Speel met bijnamen
- Beneden, Ctrl, Links, Alt: Stadium Info
- Shift, Links, Links, Shift: Het publiek begint te roepen
- Ctrl, Beneden, Beneden, Ctrl: Het publiek roept "Oohh"
- Alt, Rechts, Rechts, Alt: Het publiek roept "Booo"

*** Sidewinder Gamepad als besturingsmiddel**
- Houd de twee ´trigger´ knoppen, Y en Z ingedrukt terwijl je het volgende invoert.
- X, A, X, C, B, A, Links, Rechts: Home Run
- Boven, Beneden, X, A, X, C, B, A: Strike out
- Boven, X, Rechts, C: Historisch commentaar
- X, Boven, Boven, X: Het publiek begint te roepen

*** Gravis Gamepad Pro als besturingsmiddel**
- Houd L1, L2, R1 en R2 ingedrukt terwijl je het volgende invoert.
- Omhoog, Beneden, Knop 4, Knop 1, Knop 4, Knop 3, Knop 2, Knop 1: Strike out
- Knop 4, Knop 1, Knop 4, Knop 3, Knop 2, Knop 1: Home Run
- Omhoog, Knop 4, Rechts, Knop 3: Historisch commentaar
- Knop 4, Omhoog, Omhoog, Knop 4: Het publiek begint te roepen

PC



PC

FLIGHT-SIMULATOR IN EXCEL 97

Sander Dubbeldam? Wat vertel je me nu? Wat moet ik doen?
- In Exel: Open een nieuw venster, druk dan op F5. Tik dan in x97 !97 (met spatie) druk op enter. Druk daarna op tab om het blokje in de volgende cel te zetten. Houd dan ctrl + shift ingedrukt en ga met de muis op het pictogrammetje van de wizzard grafieken staan.
- Nu zit je in de flight-simulator! Met de muis kan je sturen, met de linker muisknop ga je vooruit met de rechter muisknop achteruit.

CYBERSTORM 2

Ga eerst naar het bestand storm.ini en open het bestand, dan zie je staan: 'You may enter any cheats below' [Special]. En tik dan deze codes in.
- YOU MAY HAVE ALREADY WON: 1.000.000 credits
- CUC: Mega credits

PC

MORTAL KOMBAT 4

Stijn Van Bellinghen heeft nog een Nintendo cheat.
- Cheat menu: Ga naar options en selecteer "Continue Option" en houd block + rennen gedurende 10 seconden ingedrukt.

N 64

PC

MECH COMMANDER

Mech Commander Tom Daams uit Haarlem is op zijn post.
Typ deze cheats in tijdens het spel. Deze cheats werken alleen bij de 1.8 versie!
- CTRL-ALT-W: Ga naar het volgende level
- OSMIUM: Maakt je mechs en wagens onsterfelijk
- LORRIE: Repareert je armor/wapens
- LORDBUNNY: Geeft je oneindig instand nukes, druk b en links, klik met muis op een vijand en het is nuking time!
- DEADEYE: Maximum skill bij alle mechwarriors

PC

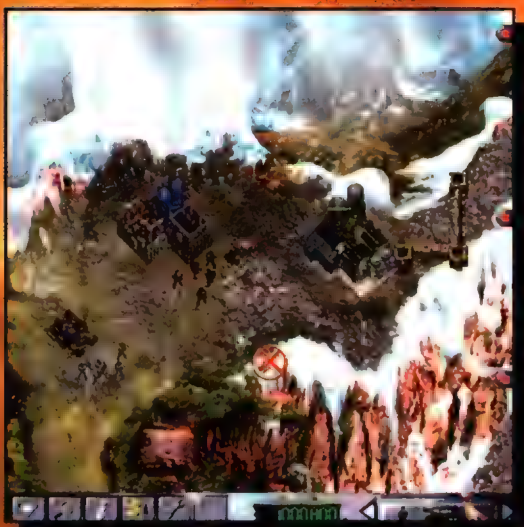
FLIGHT SIMULATOR 98

Edward Schulenburg uit Rijssen vliegt naar eenzame hoogten.
- Om hoogte te krijgen voor het opstijgen druk dan eerst op (Y) en dan op F4. Als je wilt stoppen druk dan op (Y). Je zult stoppen, bovenaan zal ´slew´ staan. Druk dan op F2 om vooruit te gaan of achteruit, F1 om te stoppen, F4 om omhoog te gaan en F3 om naar beneden te gaan.
  Ook in ´Slew mode´ kun je vooruit, achteruit, links en recht gaan met de pijltoetsen of met de joystick. Als je klaar bent, druk dan (Y) weer in.

Verliefd!

Normaliter is er natuurlijk geen ruimte voor dergelijke fratsen in mijn rubriek, maar ik had net in de Viva van mijn vriendin gelezen dat mannen meer emoties moeten tonen, dus vooruit dan maar. Veel geluk Glenn.
Tussen mijn berg Eeuwig Leven post vond ik de volgende smeekbede: "Ik schrijf gewoon om te zeggen dat ik hopeloos verliefd ben op Pia Vermeulen en hoop dat ze langs deze weg het nu weet en please publiceer dit want ik ben hopeloos! Dank bij voorbaat". Glenn Geerinck, Antwerpen, België.
(Nou Pia, je weet wat je te doen staat. - Red.)





CONQUEST EARTH

The Violator beweert dat de strijd om de aarde nog immer door gaat. Om toegang te krijgen tot deze levels, kies je je ras in het Difficulty Screen, en typ je deze codes in (in hoofdletters).

- KICKS BUTT: Level 5
- TRIFFIDS: Level 10
- JUPITER: Level 15
- BIG GREEN: Level 20
- MONSTER: Level 25
- H G WELLS: Level 20

PC

MADDEN NFL 98

Jan van Swaay uit Schijndel is niet mad, dat is wel te zien aan deze cheats.
Cheats tijdens het spel intikken.

- LEECH: Verdediging verbetert
- GLOVES: Vangen verbetert
- BIGFOOT: Beter voetenwerk
- JACKHAMMER: Stijvere arm

Speciale teams

- ORAS HEROES: EA team
- LION CLOTH: Tiburon (EA) team
- LEADERS: All-time winnaars
- COACH: All-time Madden team
- PAC ATTACK: Jaren '60 team
- STEEL CURTAIN: Jaren '70 team
- GOLD RUSH: Jaren '80 team
- ALOHA: NFC
- LUAU: AFC

Extra Stadions

- JETSONS: Astrodome
- DAWGPOUND: Cleveland Browns stadion
- SNAKE: Oude Oakland stadion
- DANDAMAN: Oude Miami Dolphins stadion
- OLDDC: AFK Stadion
- SHARKSFIN: Tiburon Sports Complex
- GHOST TOWN: Wilde Westen (Texas in 19e eeuw)

PC

N 64

POWERBOAT RACIN

Ook op het water is er steeds vaker de Need for Speed. Met dank aan snelheidsduivel Marco Bossaert uit Lochem.
De codes moeten worden ingetikt in het password scherm.

- VAN: Catamarans
- PBA: Slalom
- EPS: Championship mode
- POL: Mijnen
- BIG: Grote hoofden
- POW: Grote motors
- BAA: Kleine boten
- BIF: Hele snelle boten
- WIN: Hele trage boten

PC

PC

UNREAL

Hier zijn alle levels, wapens en voorwerpen van Unreal keurig op een rijtje. MasterMailer deed het werk en dat is niet onwaar.
Je kunt de volgende cheats pas invoeren nadat je op ~ hebt gedrukt. Tik 'OPEN'+ een van de onderstaande codes voor een **level-warp.**

- BLUFF
- CEREMONY
- CHIZRA
- DARK
- DASACELLARS
- DASAPASS
- DCRATER
- DIG
- DKNIGHTOP
- DMARIZA
- DMCURSE
- DMDEATHFAN
- DMDECK16
- DMELSINORE
- DMFIFTH
- DMHEALPOD
- DMMORBIAS
- DMRADIKUS
- DMTUNDRA
- DUG
- ENDGAME
- ENTRY
- EXTREMEBEG
- EXTREMECORE
- EXTREMEDARK
- EXTREMEDGEN
- EXTREMEEND
- EXTREMEGEN
- EXTREMELAB
- GATEWAY
- NALIBOAT
- NALIC
- NALILORD
- NOORK
- NYLEVE
- PASSAGE
- QUEENEND
- RUINS
- SKYBASE
- SKYCAVES
- SKYTOWN
- SPIREVILLAGE
- TERRALIFT
- TERRANIUX
- THESUNSPIRE
- TRENCH
- UNREAL
- VELORAEND
- VORTEX27

Tik 'Summon' + het onderstaande **voor de wapens**

- DISPERSIONPISTOL
- AUTOMAG
- STINGER
- ASMD
- EIGHTBALL
- FLACKCANNON
- RAZORJACK
- GESBIORIFLE
- RIFLE
- MINIGUN
- VOORWERPEN
- TRANSLATOR
- AMPLIFIER
- DAMPENER
- FLARE
- FLASHLIGHT
- FORCEFIELD
- INVISIBILITY
- JUMPBOOTS
- SCUBAGEAR
- SEARCHLIGHT
- VOICEBOX
- BANDAGES
- NALIFRUIT
- SUPERHEALTH
- ARMOR
- ASBESTOSSUIT
- KEVLARSUIT
- ANTITOXINSUIT
- VIJANDEN
- SKAARJWARRIOR
- SKAARJGUNNER
- NALI
- NALIPRIEST
- SLITH
- MERCENARY
- KRALL
- BRUTE
- TITAN



PC

MASTER OF TERAS KASI

Om de characters te krijgen moet continues op 'no' staan.

- Darth Vader: Speel het spel uit met Luke Skywalker
- De Stormtrooper: Speel het spel uit met Han Solo
- Princess Leia (de slaaf-versie): Speel het spel uit met Princess Leia
- Jodo Kast: Versla 10 opponents in de Survival mode
- Alle levels selecteren: Speel het spel uit met Chewbacca
- Mara Jade: Houd L1+ L2+ R1 ingedrukt als je met Team mode begint. Dan natuurlijk ook winnen

PC

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Rinse Jansch uit Lelystad was een van de 2387 met deze cheat.
Terwijl je het spel speelt typ je 'gonzo 1982' in om de codes te activeren.
De codes luiden als volgt.

- [Ctrl]+I: Onzichtbaarheid
- [Ctrl]+[Shift]+N: Mission skip
- [Ctrl] + [Shift] + X: Vernietig alles
- [Shift] + V: Trace user
- [Shift] + X: Plaatst geselecteerde commandos onder de pointer

PC

SIMTOWER

Onder het mom van 'weet je nog wel oudje' hier twee bejaarde cheats. Met dank aan Jochem van Mourik, een inwoner van Huize Edith Piaf.

- Als je met het **dubbele startgeld** wilt beginnen moet je als eerste wat je doet een stukje lobby helemaal links onderaan (onder de grond) plaatsen.
- Als je een **lobby van 3 verdiepingen hoog** wilt hebben dan moet je het lobby symbool aanklikken, dan ctrl + shift tegelijk intoetsen en dan je lobby plaatsen.

PC

HEROES OF MIGHT O MAGIC 3

De Levelcodes dankzij de magische held Stijn Bolle uit Brugge.

- Home: FOUNTAIN HEAD
- Seadog: BAYWATCH
- Freeman: WILDBAR
- Doomed: Swamp Town
- Red Hot: BLISTERING HEIGHTS
- The Arena: THE ARENA

ROBOTRON 64

Paul Pols in the house.

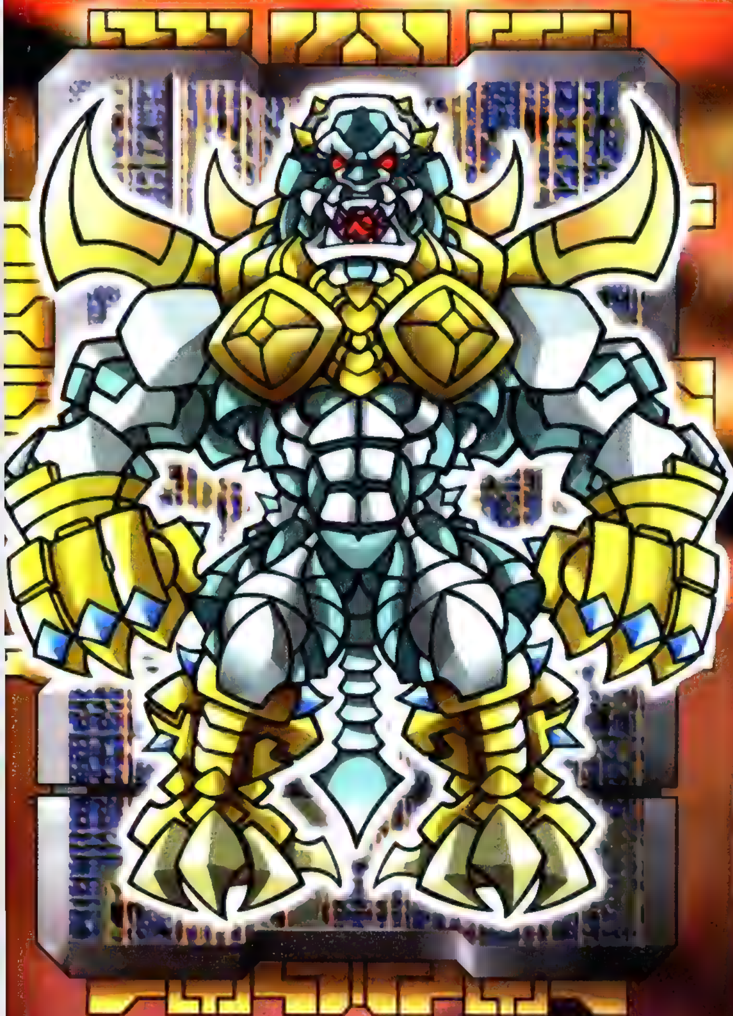
Bij het Setup menu

- Vijftig levens: Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, C-Left, C-Right, C-Left, C-Right
- Level select: Down, Up, C-Left, Down, C-Left, C-Right, Down, C-Right
- Game Boy mode: Up, Down, Right, C-Left, Down, Up, Left, C-Right, Up, Down

Tijdens het spel

- Flame Thrower: Down, Right, Down, Right, C-Right
- Gameplay sneller: Left, Left, Right, Right, C-Up
- Radiation Spray: Up, Down, C-Right, C-Left
- Shield: Down, Left, C-Left, C-Right
- Two-way fire: Up, C-Up, Up, C-Up
- Three-way fire: Right, Right, C-Left, C-Down
- Four-way fire: Down, Down, Up, C-Right





PC

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Bas Rabenberg ontdekte een opmerkelijke maar zeer handige bug. Of is het toch een verstopt geintje van de makers?
Je Marine (duiker) kan namelijk **twee andere Commando´s in zijn rugzak stoppen!**

- Als de duiker zijn boot wil inpakken, moeten een of twee Commando´s de boot juist ingaan. Je moet het wel precies op tijd doen. Als het lukt zitten de Commandos die net de boot in wilden in de rugzak van de duiker. Dit is een veiligere manier van transport over het water omdat je duiker niet gezien kan worden als hij onder water gaat met andere Commandos in zijn rugzak.

Let wel op: als de duiker doodgaat en hij heeft twee ander Commandos op zijn rug dan zijn die ook dood!

TIP VAN DE MAAND

PLAY STATION

COLIN MCRAE RALLY

Thom Hofman uit Vlaardingen heeft de Tip van de Maand!
Veel plezier met Tekken 3!
Voer je naam in als een van de onderstaande woorden.

openroads: Alle circuits
shoeboxes: Alle auto's
diddycars: Micro Machines V3 mode
hovercraft: Je hebt een zwevende auto
moonwalk: Minder zwaartekracht
forklift: Achterwiel besturing
more 00mph: Auto's hebben dubbele kracht
tinfoiled: Reflecterende auto
trolley: 4x4 auto's met snellere besturing
silkysmooth : 60fps Hi-Fi mode
nightrider: Op elk circuit is het nacht
buttonbash: Om meer snelheid te krijgen moet je zo snel mogelijk X en O indrukken.
peasouper: Mist op elke baan
blancmange: Je auto is van een soort pudding
heliumnick: Nick Grist heeft een gekke stem
whitebunny: Alle circuits in mirror mode

Als je nightrider invoert, zijn sommige wegen open gegaan, als je hierop rijdt, vallen licht en geluid van de auto uit en komt er een super fel licht van boven. Na een snelle boodschap ga je even later **verder met een andere auto!**
Hoezo X-files?



DOMINION: STORM OVER GIFT 3

Van ons strategisch commandocentrum kregen we de volgen secret info door: druk tijdens het spel op Enter. Voer dan een code in en druk opnieuw op Enter.

- lushee: Meer grondstof
- infrared: Onthult de map
- combustion: Alle vijandelijke eenheden dood
- zipper: Bouwen gaat sneller

PC

REDNECK RAMPAGE

Zeer lollig en vermakelijk.
Werken waarschijnlijk ook voor Redneck Rides Again. Met dank aan de mestschepper van Kinderboerderij de Grommende Geit.

- Tik Alt + F toets: Gesproken commentaar.
- Alt - F knoppen indrukken zoals hieronder, dan gaat hij schelden.
- Alt -F1: Naa you son of a bitch
- Alt -F2: There you go, now you're making bacon
- Alt -F3: Hahahaha
- Alt -F4: Come on, squirrel like a pig
- Alt -F5: Damn, there on me like flies on ribroast
- Alt -F6: You´re as ugly as a mud face
- Alt -F7: Now you go, now you done it
- Alt -F8: That boy is sharper than a bowling ball
- Alt -F9: You bastards look all tuckered out
- Alt -F10: Duck, you packerhead



WETRIX 64

Natte groeten van Herman Ronk.
Als je alle 16 trainingslevels hebt gehaald (met computer en zonder) kan je uit **allerlei achtergronden kiezen** zoals de Nederlandse vlag of gewoon een grijze achtergrond. Het is maar even dat je het weet.

Black Dahlia

PC

Oplettende lezers zullen weten dat we gebleven waren bij de Pool of Odin op de zwart/blauwe planeet.

- Loop vooruit tot aan het waterbasin. Aan de rand van het basin zie je verschillende stenen liggen met symbolen erop. Gooi achtereenvolgens alle stenen in het water. Je ziet dan dat elke steen een bepaalde persoon vertegenwoordigt. Door de steen in het water te gooien, kun je zien wat die persoon op dat moment aan het doen is. Nadat je alle stenen hebt gehad, druk je weer op Escape om uit je trance te komen.
- Spreek Cassy aan en vertel haar over de stenen bij de pool. Zeg haar dat je ook jezelf hebt gezien. Ze vertelt je dat je een persoonlijk voorwerp van de torso-killer moet zien te bemachtigen. Hierdoor kun je hem de volgende keer ook in de Pool of Odin zien.
- Ga naar Santini's Home. Loop naar het rechter nachtkastje. Kijk naar de plint. Verwijder de plint en pak het geld en de notitie.
- Ga naar Kingsbury Run. Je gaat de volgende richting op: N(oord)-E(ast)-E-E-E-N-N-N-N-N. Kijk nu naar rechts. Je ziet buizen met manometers. De buizen zijn besmeurd met vers bloed. Met de grote kranen kun je de druk in de verschillende buizen regelen. De bedoeling is dat alle vijf manometers een even hoge druk aanwijzen. Je zult echter merken dat door de druk in de ene buis te veranderen, de druk in andere buizen ook wijzigt. De makkelijkste manier is de cheat: **pressure.**
- Een secret deur opent. In die ruimte is echter ook weer een afgesloten deur. Als je die bestudeert, zie je in het midden een soort slot dat verdacht veel lijkt op het IJzeren Kruis van Von Hess.
- Ga naar de FBI Office. Vraag Winslow om het IJzeren Kruis van Von Hess. Na wat gehakketak stemt hij daarmee in, echter onder de voorwaarde dat hij meegaat. Terug in de geheimzinnige ruimte bestudeer je de deur en gebruik daarna het IJzeren Kruis. Weer een andere deur met hogedruk hendels. Gebruik maar weer de cheat: **barbell.**
- Het blijkt dat je aan de achterzijde van de Raven Room bent uitgekomen. Links boven de deur zie je een ventilatie-opening. Als je daar doorheen kijkt zie je een ontmoeting tussen een lid van de Brotherhood en... de torso-killer. Na de ontmoeting zie je dat de torso-killer zijn toga in de kast opbergt. Om die kast te openen gebruikt hij een kandelaar van de tafel naast de kast! Ga terug naar de Raven Room.
- Naast de kast met de toga zie je de tafel met kandelaars. Neem daar de linker kandelaar van. Draai ze in de roterende onderdelen in de juiste stand of gebruik de cheat: **nimble.**
- Pak de talisman uit de kast. Ga naar de Psychic Parlor. Vraag Cassy om trance. Ga weer naar de Pool of Odin. Je ziet wederom een nieuwe steen. Pak de tweede steen van links en smijt die in het water. Als je de goede steen te pakken hebt, zie je de torso- killer een boek uit de boekenkast trekken: een geheime doorgang opent zich.
- Ga naar Merylo en naar de Raven Room. Loop naar de boekenkast en trek aan datzelfde boek om de doorgang te openen.
- Het spel gaat verder, je moet een geheimzinnige deur openen. Zet de planeten in de juiste stand of gebruik de cheat: **sunspot.** Je komt in een kamer met drie verschillende safes. Linker safe: zet hendels in juiste stand of gebruik de cheat: **ladybug.** Middelste safe: open sloten of gebruik cheat: **keypunch.** Rechter safe: zet de hendels: naar beneden, omhoog, omhoog, naar beneden, omhoog, naar beneden, naar beneden, of de cheat **gearoil.** Hier blijkt de Black Dahlia te zijn. Een MP pakt hem meteen.





Walk-through deel 3



- Een jaar later ben je aangesteld om oorlogsmisdadigers op te sporen en krijg je een tip over een klooster aan de Oostenrijk/Zwitserse grens. Je bevindt je in de wijnkelder. Kijk naar links en je ziet een stenen trappetje naar boven. Loop daarheen en kijk door het sleutelgat. Draai je 180 graden om. In de verte zie je een katrol.
- Loop eenmaal rechtuit en daarna naar links. Als het goed is, zie je in de schemering iets van een parasol staan. Kijk omhoog en je ziet daar aan het plafond een touw met een haak eraan. Daar kun je helaas niet bij. Als je daar naar beneden kijkt, zie je een punt. Loop verder naar links en probeer bij de katrol te komen die je staande op het stenen trappetje hebt gezien. Als je het ding gevonden hebt, doe je de linker knop omlaag en de rechter knop omhoog. Je ziet dan dat het touw wordt afgewikkeld. Doe daarna de rechter knop weer omlaag!
- Loop terug naar de put en je ziet dat het touw met de haak eraan nu op de grond ligt. Pak het touw op en je daalt geleidelijk in de put af. Nou, daar ben je lekker mee! Je komt nu terecht in een labyrint. Je zult merken dat je door eenmaal met de muis te klikken steeds een bepaalde kant op kunt gaan. Als je je houdt aan deze aanwijzingen, valt het allemaal wel mee.
- Route: *rechtdoor - bij splitsing rechtsaf - rechtdoor - rechtdoor - bij splitsing rechtsaf - rechtdoor - rechtdoor (let op stand kompas NW) - rechtsaf.*
- Je staat nu bij een altaar. Kijk naar de houten kist rechts voor het altaar. Neem het artifact uit de kist. Loop terug naar het labyrint. Zorg dat je in het labyrint in de juiste richting (NW) kijkt. *Rechtdoor - bij splitsing rechtsaf - rechtdoor – rechtdoor.*
- Je komt nu in de Herald's grafkamer. Kijk naar het schild aan de wand. Bestudeer de graftombe. Kijk naar het slot en gebruik de artifact. Noteer de tekens op het deksel. Loop terug door de uitgang. Let op dat je kompas op SE staat. *Rechtdoor - rechtdoor - bij splitsing rechtsaf - bij splitsing rechtsaf - rechtdoor - rechtdoor.*
- Je komt nu uit in de hoofd grafkamer. Met het altaar kun je nu nog niets beginnen. Kijk om je heen en er wordt aangegeven door welke ingang je bent binnengekomen. Ga de vierde ingang door aan de rechterkant van de ingang waar je bent binnengekomen. *Rechtdoor - bij splitsing linksaf - rechtdoor - rechtdoor - bij splitsing rechtsaf - rechtdoor - bij splitsing rechtsaf - rechtdoor – rechtdoor.*
- Je komt nu in Scribe's grafkamer. Onderzoek ook hier de sarcofaag. Neem de vierkante tegeltjes eruit. Draai je om en kijk naar het beeld aan de muur. Gooi de tegeltjes in het water onder het beeld. Schuiven maar, totdat de tegeltjes goed liggen. De tegeltjes moeten zo komen te liggen dat het eerste teken een rechte verticale lijn vormt, het tweede teken bestaat uit een plusteken, het derde teken ziet er ongeveer uit als een M en de vierde als een F. Je kunt ze ook vinden in je notebook. Het kan natuurlijk ook hier makkelijker: **rock33**
- Vervolgens ga je naar de Sergeant of Arms. Verlaat de grafkamer en ga vervolgens: *rechtdoor - rechtdoor - bij splitsing linksaf - rechtdoor - bij splitsing linksaf - rechtdoor - rechtdoor - bij splitsing linksaf - bij splitsing linksaf - rechtdoor - rechtdoor - rechtdoor - bij splitsing linksaf – rechtdoor.*
- Kijk naar de sarcofaag. Nu is het blokken schuiven. Het is de bedoeling dat de blokken in de vier hoeken opzij worden geschoven. Ook hier weer de makkelijke manier: **blockhead.**
- Op naar de grafkamer van Landulph. Verlaat de grafkamer en ga vervolgens: *rechtdoor - bij splitsing linksaf - rechtdoor - bij splitsing linksaf - rechtdoor - rechtdoor - bij splitsing linksaf - rechtdoor.*
- Safe je spel hier! Loop richting altaar. Loop de trap op. Je wordt op een haar na geraakt door een vergiftigde pijl! De trap is dan ook geen gewone trap maar een boobytrap! Een verkeerde stap en je bent er geweest. Je ziet dat elke trede uit drie naast elkaar geplaatste tegels bestaat. Een linker, middelste en rechter tegel. Je gaat als volgt omhoog: *linker tegel - rechter tegel - rechter tegel - middelste tegel - rechter tegel - linker tegel - rechter tegel.*
- Bestudeer de sarcofaag. Kijk naar de inscriptie. Draai je om en loop het trappetje weer af. Neem echter wel de juiste volgorde van de tegels in acht! Dus: *linker tegel - rechter tegel - linker tegel - middelste tegel - linker tegel - linker tegel - rechter tegel.*
- Loop terug het labyrint in. Op naar de hoofd grafkamer en wel als volgt: *rechtdoor - rechtdoor - rechtdoor - bij splitsing linksaf - bij splitsing rechtsaf - bij splitsing linksaf - bij splitsing rechtsaf - rechtdoor - rechtdoor – rechtdoor.*
- Als het goed is ben je nu terug in de hoofd grafkamer. Kijk om je heen en loop naar de sarcofaag. Je ziet bij de sarcofaag vier pilaren met ringen met daarop verschillende tekens. Het is de bedoeling dat je de ringen zo draait dat er de tekens op staan van de inscripties die je bij de andere sarcofagen bent tegengekomen en die je keurig in je notebook hebt genoteerd. Of gebruik cheat: **temple.**
- Er gaat nu achter de sarcofaag een geheime doorgang open. Loop naar de sarcofaag en bestudeer het beeld. Open de bag of runes in je inventory. Je staat voor een onoplosbare klus om de juiste tekens op de juiste plaats op de diamantvormige steen te plakken. Tik maar gewoon de cheat gewoon in: **gemstone.**
- Gebruik de bag of runes. Kijk nogmaals naar het beeld op de sarcofaag. Je ziet dat de ogen een rode gloed verspreiden. Loop de treden naast de sarcofaag af. Loop door totdat je een verrekijker uit de sarcofaag ziet steken. Werp een blik door de verrekijker. Je ziet een onduidelijke rode gloed.
- Naast de verrekijker zie je een vierkante tegel zitten. Draai deze totdat er een egale kleur tevoorschijn komt. Daarna draai je hem nog één slag. Loop naar de tegenoverliggende smalle kant van de sarcofaag en doe hetzelfde met beide tegels. Loop terug naar de verrekijker en werp er nogmaals een blik doorheen. De rode gloed is nu verdwenen en je ziet nu duidelijk de afbeelding van een tegel en een gloeiend voorwerp in het midden daarvan.
- Laat de verrekijker voor wat die is en loop éénmaal naar links. Als het goed is, sta je nu in het lange gangpad tussen de muur en de sarcofaag. Kijk naar de tegels aan de muur van het gangpad waar je staat. Kijk naar de vierde tegel van links. Je ontdekt daarin een dolk. Als je die eruit trekt, gaat er weer een geheime doorgang open. Je komt nu in een kamer en ontmoet daar... Von Hess. Daar komt Winslow! Die schiet Von Hess neer.
- Later bevind je je op een luchtmachtbasis, op zoek naar de piloot die de Black Dahlia op de zwarte markt heeft gekocht. Spreek de soldaat in de hangar aan en vraag hem alles. Collins is dood. Open de kist van Collins die verderop op de grond staat. Vind in de kist een houten geldlade, schuif de la naar links en pak de brieven en de foto.
- Haast je naar het station en neem de trein naar Los Angeles om Matt´s vriendin te bezoeken. In de trein achter het tafeltje: kijk naar de asbak. Daar zit een peuk die Winslow rookt! Roep de kelner. Als hij verdwenen is, loop je naar de deur. Bekijk de lijst op de lessenaar. De naam Winslow zie je niet maar wel... Matt Collins. Winslow gebruikt de naam van de overleden piloot. Draai je daarna om en loop tot het einde van de trein en stap de goederenwagon in.

Wooh! Spannend, volgende keer eindelijk het laatste deel van Black Dahlia (ik kan de titel niet meer horen!).







powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te ruil voor N64: Blast Corps (zonder doosje) tegen Goldeneye, Forsaken, Waverace of een ander goed spel. Tel.0180-318532, Nieuwerkerk a/d IJssel. Vraag naar Thomas.

Te koop/te ruil voor N64: Mystical Ninja Starring Goeman (net nieuw) voor ƒ110,-, Blast Corps voor ƒ65,- of ruilen tegen jouw Banjo Kazooie. Beide met boekje en doosje. Tel.036-5330198, vraag naar Bas.

Te koop: SNES met 2 controllers en 5 spellen, SSF 2 , Buster Busts Loose, The Jungle Book, Kick Off 3 en SM Allstars. Alle spellen met handleiding en doosje, behalve SM Allstars, geen doosje, wel handleiding. Vraagprijs ƒ150,-. Tel.0113-573952, geen vervoer, vraag naar Jamo.

Te koop: 4 SNES spellen: Vortex, Black Hawk, Indiana Jones en Starwing. Alleen Starwing zonder doosje, de rest met doosje en boekje. Allevier voor ƒ100,-. Tel.0251-314069, vraag naar Romke (Akersloot).

Te koop voor SNES: Clayfighter 2 ƒ75,- en Mario Paint + muis + muismat ƒ75,-. Tel.0164-246013, vraag naar Michael.

Te koop: SNES + 2 controllers + Super Game Boy + Scope 6 + 1. 8 spellen: Super Ghouls & Ghosts, Terminator 2, Aladdin, Dracula, Secret of Mana, Zelda 3, Robocop 3, World Heroes. Alles in 1 koop ƒ500,-. Tel.0228-543113, vraag naar Nick.

Te koop voor N64: Forsaken 64 ƒ149,-, Wave Race 64 ƒ89,-. Tel.071-5769005, vraag naar Roger.

Te koop voor SNES: Sim City ƒ50,-, Kick Off 3 ƒ30,-, Secret of Mana ƒ50,-, Theme Park ƒ40,-, SM Allstars ƒ90,-, Syndicate ƒ40,-, Fifa International Soccer ƒ40,-, World League Basketball ƒ20,-, Scope ƒ70,- (geweer, 1 spel, tas), game genie ƒ20,-. Alles in 1 koop voor ƒ350,-. Bij Theme Park geen boekje, bij SM Allstars geen boekje en doos. Tel. 040-2125950, Ronald (Eindhoven).

Te koop SNES spellen: Fifa '97 ƒ25,-, USA '94 ƒ10,-, Sim City ƒ20,-, Legend ƒ20,- en Val d'Isère Championship ƒ20,-. Ook een Super Game Boy ƒ35,- en de Game Boy spellen: Streetracer ƒ20,- en Turtles 3 ƒ10,-. Alles in 1 keer ƒ135,-. Alles is in zeer goede staat. Tel.0515-422454, vraag naar Arjen.

Te koop: N64 + 2 controllers + rumble pack + 4 spellen: Mario 64, Starwars SOTE, Killer Instinct Gold en Banjo Kazooie. Vraagprijs ƒ600,-. Tel.0517-391430, liefst bellen na 18.00 uur. Vraag naar Patrick.

Te koop voor N64: Banjo Kazooie ƒ100,-, Blast Corps ƒ55,-. Te koop voor Game Boy: Game Boy Camera ƒ85,-. Gevraagd: NES met eventueel Zelda 2: The Adventure of Link voor maximaal ƒ30,-. Tel.0592-352146, Chris, Assen (geen vervoer).Te koop gevraagd voor N64: Goldeneye 007 (met doos en handleiding als het effe kan), over de prijs worden we het wel eens. Tel.046-4751457, Geleen (Limburg), vraag naar Paul.

Te ruil: Mijn 10 Game Boy spellen met handleiding o.a.: Double Dragon 2, Spiderman 3, Battle Toads, Pac-Man + vergrootglas + licht, ruilen tegen jouw NES + 2 gamepads + min. 4 spellen. Tel.0181-416508 (Roy), het liefst in de regio.

Gezocht voor SNES: Final Fantasy 3, Lufia (in Engels). Prijs overeen te komen, maar er kan ook geruild worden tegen vele andere goede RPG's. Tel.0547-272242 (Bas).

Te koop gevraagd: NES spellen, stuur een prijslijst naar: Jum D.S., Chopinlaan 35, 2394 GK Hazerswoude.

Te koop voor N64: ISS 64 voor ƒ75,-. Tel.0488-482346, Jasper (Gelderland).

Te koop: SNES + 2 controllers en SM Allstars voor ƒ200,-. Nintendo Scope + 6 spellen ƒ35,-, Saitek Joystick ƒ20,-, Mickey Mania ƒ20,-, F-Zero ƒ25,-, Terminator 2 ƒ20,-, Street Racer ƒ25,-, KI ƒ30,-, Pit Fighter ƒ25,-, Super Turrican ƒ25,-. Alles in goede staat. Alles samen voor ƒ300,-. Tel.0596-591701 (Spijk GN), vraag naar Bas.

Te koop voor N64: ISS 64 voor ƒ80,- of ruilen tegen James Bond 007. Wie snel belt krijgt er een Game Boy Classic + Tetris bij. Tel.0545-274695, vraag naar Mark. Ik wil ook wel ruilen tegen Lamborghini 64.

Te koop/te ruil voor SNES: Wolverine, Adumatium Rage, Dragons Lair en Mystique Quest Legend met uitgebreid tipboek. Deze spellen ruilen tegen een ander leuk spel als Megaman X3 of te koop tegen een redelijke prijs. Tevens te ruil voor N64: Diddy Kong Racing tegen Turok Dinosaur Hunter, KI Gold, Mission Impossible of een ander mooi spel. Tel.0541-353622, vraag naar Floris (Denekamp), ik heb geen vervoer, ik doe wel over de post.

Te koop/te ruil voor N64: Mystical Ninja ƒ89,-, DK Racing ƒ59,-, Banjo Kazooie ƒ79,-, ISS 64 ƒ69,-, Rumble Pack ƒ35,- of ruilen tegen Blast Corps, Lylat Wars (zonder R.P.) of NBA Courtside. Al mijn spellen zijn met doos en handleiding. Tel.0182-699611, vraag naar Boudewijn.

Te koop: Power rangers: the Fighting Edition voor de SNES. Vragen naar Max. Verzending onder rembours. Tel.0413-273914.(Volkel)

Gevraagd: Goldeneye 64, Myst. Ninja 64, NBA Hang Time 64, Extreme G 64, Fighters Destiny 64. Te ruil: Pilot Wings 64, Mischief Makers 64, Blast Corps 64, Lylat Wars 64, Star Wars 64, Fifa '98 64. Tel.0598-621759 of Tel.0598-632354, vraag naar Jan (Muntendam Gron.)

Te Koop: SNES met 2 controllers (standaard) en converter. Met 8 spellen: Starwing, StuntRace FX, Ren&Stimpy, KI, Lord Of The Ring, Turn And Burn (USA), PilotWings, SF 2 (USA). Alles in perfecte staat. ƒ299,- prijs eventueel bespreekbaar. Matthijs, IJmuiden. Tel.0255-522386, knaagdier@hotmail.com.

Te koop voor N64: Blast Corps ƒ90,-, Turok ƒ70,-. Tel.035-6032460 (Soest).

Te koop voor N64: Forsaken ƒ90,- en Lylat Wars ƒ75,- (zonder Rumble Pack). Liefst na 18.00 uur bellen naar Tel.0570-650634, vraag naar Niels.

Te ruil gevraagd voor N64: Wie wil Bomberman 64 ruilen tegen Wave Race 64? Alles moet in pefecte staat zijn (eventueel met bijbetaling). Geen vervoer. Tel.0492-364780, bel na 18.00 uur. Vraag naar Raymond of Richard (Gemert).

Te koop: N64 + 2 controllers (1 geel) + memory card, Mario 64 & Fifa 98 (met alle doosjes en boekjes) + garantie. Prijs ± ƒ350,-. Tel.0345-683428, Gelderland (Acquoy), Nikolai.

Te koop: N64 + controller en memorycard + 4 spellen: Fifa '98, Goldeneye, Turok en SM 64 + een aantal PU's. Z.g.a.n. Prijs ƒ650,-. Tel.024-3568146, Chris uit Nijmegen, geen vervoer.

PC

Te koop: Dyme Pentium 100, 16 Mb RAM, Western Digital 1,3 Gb harddrive Caviar Series, CTX 15' SVGA monitor, Energy Star, Logitech soundman wave, Diamond Stealth videokaart 2 Mb videogeheugen, Toshiba CD-Rom drive 4x. Compleet geïnstalleerd met Win 95, Win plus, Office'97, enz. Tel.078-6101429, bellen na 18.00 uur a.u.b., vraag naar Robert.

Te ruil op CD-Rom: C&C Covert Operations, F-22, Raptor en Age of Empires tegen Forsaken, Conquest Earth of 2 spellen tegen Unreal of Commando's of natuurlijk tegen een ander gaaf spel. Tel.079-3314152, vraag naar Jeroen.

Te koop: Amok, Chaos Control, Maximum Road Race, Hellfire Zone, Locus, Gabriel Knight, Great Naval Battles en Fatal Racing. Gevraagd: MK 1 en MK 3. Voor de prijs van de spellen bel even. Tel.0593-523544, vraag naar Dennis.

Te koop: Pentium 75 met 16 Mb EDO RAM intern, 1,6 Gb harddisk, 4 Mb Cirrus Logic 5464 PCI 3D acceleratie kaart. Tevens: 28k8 faxmodem, Iomega Ditto tapestreamer (incl. diverse tapes). Eventuele software (win 95) op originele CD-Rom. En natuurlijk een toetsenbord + muis, 3,5' diskstation, 12x CD-Rom drive, 16 bits geluidskaart. Al dit moois voor slechts ƒ650,-. Tel.0511-421247, vraag naar Wilco.

Te koop: 386, incl. SVGA 14' monitor, keyboard, floppy drive en harde schijf (opstartbestanden zoals Ms Dos of Windows 3.1 niet bijgeleverd). Vraagprijs ƒ250,-. Tel.0223-612130, bel na 19.00 uur, vraag naar Rick (Den Helder), geen vervoer.

Te koop: Minitower Pentium 200 MMX, 32 Mb SD RAM 2,1 Gb hard-disk, 32 Sp. CD-Rom, 16 bits soundbl. 3D, 15´ digitale monitor, 75 W versterker + luidspr. 75watt, prog.: win '98, office pro 97, diverse spellen. Prijs ƒ1450,-. Tel.040-2431349, vraag naar Bart (Eindhoven).

Te koop op CD-Rom: Police Quest SWAT 2 en C&C Red Alert voor ƒ125,-, X-Files The Game en X-Files Unrestricted Access voor ƒ125,-, Blade Runner en Grand Theft Auto voor ƒ125,-. Voor snelle bellers heb ik nog wat demo cd´s. Tel.010-4321528 of Tel.0655-306234, vraag naar Wing. Alles is origineel, incl. doos en handleiding, in goede staat.

Te ruil: Wie wil zijn Destruction Derby 2 en Tekken 2 ruilen voor mijn Men in Black? Tel.023-5285638 (liefst Haarlem en omgeving), bel na 6 uur en vraag naar Nichel.

Te koop op CD-Rom: Forsaken (met handleiding en doos) ƒ75,- + C&C 1 + Covert Operations ƒ35,-. Tel.072-5337191, vraag naar Jasper (Heiloo).

Te koop op CD-Rom: Heart of Darkness, compleet met doos en handleiding, nog maar 2 weken oud. Prijs ƒ80,-. Tel.0223-612130, bel na 19.00 uur, vraag naar Rick, geen vervoer.

Te koop: P166+, beeldscherm, 2,5 Gb HD, 8x CD-Rom, soundblaster 32 PnP, 36k6 modem. Prijs n.o.t.k. E-mail:crowpuppy@wxs.nl of Tel.0650408109, vraag naar Aart.

Te koop: Red Alert, Phantasmagoria, Grand Prix 2 en andere. Prijs ƒ35,- per stuk. Tel.0495-593095 (vraag naar Roy).

Te ruil: The Deeper Dungeons + doos + handleiding (officiëlle uitbreiding voor Dungeon Keeper) tegen jouw Diablo, met doos en handleiding. Per post of brengen (omg. Rotterdam). Tel.010-5913673, vraag naar Peter.

Te koop: MK 1 en 2 op 1 CD-Rom voor 900 Bfr. Compleet met doos en handleiding. Of te ruil tegen Carmageddon of Worms 2. Tel.0032/93550906 (België), vraag naar Daan.

Te koop op CD-Rom: Bloodnet + Megarace ƒ40,-, Navy Strike ƒ25,-, USNF ƒ50,-, Red Alert + Code Red 2 + Aftermath ƒ75,-, Simcity ƒ15,-, Rebel Assault ƒ25,-, A-Train ƒ15,-, ROTT ƒ25,-, Duke 3D ƒ25,-. Tevens te koop/te ruil gevraagd: Het complete spel GTA. Vervoer via post, verzendkosten niet inbegrepen bij de prijs. Tel.079-3316791, vraag naar Richard, Zoetermeer.

Te koop: Pentium 75 met 1 Gb hard-disk, 16 Mb RAM, SVGA kaart, 14´ monitor, Win 95 toetsenbord, 4 speed CD-Rom speler, muis, geluidskaart, speakers, 3,5´ diskette station. Software: Win 95, Ms Office ´97, Worms 2 e.a. Prijs ƒ1000,-. Tel.040-2532065, Tom, Veldhoven. Bellen na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: Oddworld ƒ55,- tegen jouw Blade Runner of Carmageddon of een ander bekend spel. Red Alert ƒ20,- tegen jouw Grand Theft Auto of een ander leuk spel. Tel.026-3251999, vraag naar Jasper.

Te koop: Worms 2, NFS SE, DN3D, de snelle beller krijgt er een gratis dubbele demo CD bij en over de prijs worden we het wel eens of alles voor ƒ100,-. Alle spellen zijn in goede staat en compleet met doos en handleiding. Tel.023-5284128, vraag naar Sander, bellen na 8 uur ´s avonds en in de omgeving van Haarlem-Amsterdam.

Te koop: Andretti Racing ƒ75,-, Grand Prix 2 + Grand Prix '98 ƒ50,-, Enemy Nations (geen boek en doos) ƒ15,-, Worms 1 ƒ15,-, NFSSE 1 ƒ30,-, NFSSE 2 ƒ40,-. Alles voor ƒ200,-. Tel.0167-524675, vraag naar Jeroen.

Te koop/te ruil: 4 demo CD´s voor ƒ16,- of ruilen tegen Quake 2 Editor (Qoole of Death Match Maker, geen shareware). Tel.0592-350762 (Assen), vraag naar Sebastiaan.

Te koop aangeboden: Championship Manager, Season '97/'98, inclusief editor. 3 maanden oud. Vraagprijs ƒ60,-. Schrijf naar: Jorrit van Asbeck, Keucheniuslaan 10, 3818 JS Amersfoort.

Te koop/te ruil: The Settlers 2 ƒ30,-, EF 2000 Evolution + Tactcom ƒ40,-, Conquest Earth ƒ50,-. Samen voor ƒ100,- of ruilen tegen: The Core Contingency of Knight & Merchants. Alles compleet met boekje. Tel.0252-215441, vraag naar Frank.

Te koop: Klik and Play, een programma om zelf heel eenvoudig spellen mee te maken. Inclusief vele cliparts, samples, midi en voorbeelden. Compleet met handleiding en doosje. Prijs ƒ50,-. Tel.0224-298215, vraag naar Hoyin.

Te koop op CD-Rom: Blade Runner ƒ50,-, Phantasmagoria 1 ƒ30,-, Phantasmagoria 2 ƒ55,-, Earth 2140 ƒ40,-, MDK ƒ35,-, Fort Boyard: De Uitdaging ƒ25,-, Theme Park ƒ20,-, Lost Eden ƒ12,50. Of alle spellen in 1 koop ƒ230,- (gratis demo cd met o.a. Tomb Raider 2, Fifa ´98). Alles behalve P2 met doos en handleiding. Tel.0499-471324, liefst na 16.00 uur, vraag naar Jop.

Te koop: Pentium 166 MX, 48 Mb RAM, 2 Mb SVGA kaart, 2,1 Gb hard-disk, Philips SB 16/SB Pro, 14/15´ monitor 1024 x 768, 80 Watt speakers, keyboard, muis, CD-Rom drive, incl. diverse games + win 95 + Ms Office, 2 maanden oud. Prijs ƒ1250,- (9 mnd garantie). Tel.040-2852898, Geldrop. Vragen naar Tom.

Te koop op CD-Rom: Destruction Derby 2 ƒ40,-, IRC ƒ45,- en Worms 2 ƒ50,-. Alledrie compleet met doos e.d. Alledrie bij elkaar kost het ƒ125,-. Het liefst in de buurt van Barneveld, zelf voor vervoer zorgen. Tel.0342-492976, vraag naar Erik.

Te koop op CD-Rom: Deathtrap Dungeon, Ubik, Redline Racer, Dark Omen, Fall Out, VR Powerboat Racing, Quake 2, Battle Zone, Forsaken. Prijs per stuk ƒ60,-, 2 voor ƒ110,-, 3 voor ƒ150,-. Tel.078-6734253, vraag naar Wouter.

Te koop: Lucas Arts Archives Vol. 1 met Indiana Jones, FOA, Day of the Tentacle, Sam & Max, Rebel Assault SE, Star Wars en een demo-cd ƒ35,-. Tel.075-6280720. Vraag naar Bart.

Te koop/te ruil: C&C + Covert Operations ƒ35,-, Red Alert ƒ30,-, Star Trek TNG ƒ30,-, Silent Steel ƒ20,- en Rebel Assault 1 ƒ15,-. Alles samen kost ƒ115,-. Tel.050-5415061 (Groningen), vraag naar Erwin. E-mail:jptromp@freemail.nl.

Gezocht: Theme Hospital, Ms Flight Simulator ´98, Theme Park. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.046-4755187, vraag naar Chantal. In de omgeving van Midden-Zuid Limburg (Geleen).

Te koop/te ruil: Batman Forever ruilen tegen Monkey Island 3, Ace Ventura of ruilen tegen een ander mooi spel. Als je hem wilt kopen worden we het wel over de prijs wel eens. Tel.0541-353622, vraag naar Floris (Denekamp), ik heb geen vervoer, ik doe wel over de post.

Te koop: Dark Omen ƒ60,-, Incoming ƒ50,-, Ultimate Race Pro ƒ49,-, Grand Prix 2 ƒ39,-, NBA Live ´97 ƒ29,-, G-Police ƒ49,-, Actua Soccer 2 ƒ49,-. Bijna alle spellen met handleiding en doos. Tel.0182-699611, vraag naar Boudewijn.

Te koop: Conquest Earth ƒ50,-, Warcraft 1 ƒ25,-, C&C: Covert Operations ƒ30,- of te ruil tegen Quake 2, Theme Hospital, Carmageddon of Commando´s (2 spellen/bijbetaling?). Tel.0594-506047, vraag naar Stefan.

Te koop: P 166, 16 Mb EDO RAM, CD-Rom 3,5´ diskette, win 98, DOS, geluidskaart, boxen, zonder monitor. Prijs ƒ550,-. Tel.0412-626094, vraag naar Marc.

Te Koop Aangeboden: In prima staat zijnde HP Deskjet 850C Kleurenprinter. Werkend te zien. Inclusief 2 inktcassettes, doos en complete Nederlandstalige handleiding. Prijs ƒ450,-. E-mail:P.v.Mastrigt@cable.A2000.

Te koop: Tomb Raider 1 en 2 + codes en met dozen, alles z.g.a.n. voor maar ƒ100,-. Tel.0174-297918 (bellen na 18.00 uur), vraag naar Florent. Spellen ook los te koop, over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: Computerspellen voor de halve prijs, nieuw en ongebruikt (wegens gewonnen prijs): Soldiers at War ƒ45,-, Dracula ƒ35,-, Apache Team ƒ50,-, Golf ƒ25,-. I. v.d. Brink. Tel.0342-451294.

Te koop: Abit Moederboard, Cyrix Processor 200 Mhz + CPU Cooler, Minitower + voeding. Alles bij elkaar voor ƒ250,-. Tel.030-6035904, vraag naar Joost (Nieuwegein).

Te koop/te ruil: Fifa 97 en Theme Park ƒ35,- of ruilen tegen F1 Racing Simulation, Power F1 of een ander tof spel. Tel.0224-542435, Winkel. Vraag naar Mark.

Te koop/te ruil: C&C Red Alert + editors (rules.ini) ƒ50,- of ruilen tegen Beast and Bumpkins, Atlantis of een ander tof spel. Tel.0224-542072 (Winkel), vraag naar Paul.

Te koop: Sam & Max, Indiana Jones F.O.A., Full Throttle, Day of the Tentacle, The 7th Guest, Ecstatica, Broken Sword. Prijs ƒ25,- per stuk. Alles in 1 voor ƒ145,-. Tel.0651434964 (Amsterdam), vraag naar André.

Gezocht: De CD-Rom spellen: Mech Commander en Industry Giant. Tevens de Nederlandstalige strategiegids voor StarCraft. Tel.010-5218567, E-mail:Deboo@bitsmart.com, vraag naar Maarten.

Te koop: Starship Titanic voor f60,-, Eraser Turnabout f30,-, Themepark f10,-, Simcity2000 f20,-, Kings Quest 7 voor f30,-, Games Invasion 2 voor 40,-, met o.a.: Red Alert, Screamer2, Nascar Racing 2, Vcop, Duke Nukem Atomic, enz. nog veel meer. Bij Red Alert, kun je eventueel voor 30 gulden The Aftermath en vele extra levels erbij doen. De eerste beller krijgt 500 demo's extra! Tel:043-3610566. Maarten, Maastricht, ik verstuur niet via de post.

Te ruil: Ik zoek het spel Holiday Island. Als ruilmateriaal heb ik: Red Alert, Tomb Raider, Formula Karts, Nuclear Strike, Roland Garros en Moto Racer. Wil je graag ruilen en woon je in de buurt van Ede? Tel.0318-639436, vraag naar Robbert.

Te koop: Pentium 75 met 16 Mb geheugen, 425 Mb HD, CD-Rom, boxen, monitor, Logitech muis, Win ´95 geinstalleerd. Prijs ƒ725,-. Tel.020-6905038, bellen na 18.00 uur, vraag naar Michiel.

powersales

Te koop: Intell Pentium 133, 24 Mb RAM, 420 Mb Harddisk, 8 speed CD-Rom speler, 33K6 Modem, 14´ monitor, veel software zoals o.a. Win 95, Word Perfect 7.0, Command & Conquer en nog veel meer. Prijs ƒ1350,-. Tel.0810-412237, vraag naar Herbert (Ridderkerk).

Te koop: Computer 386 met 25 Mhz. Een harde schijf met 340 Mb geheugen, met een diskette drive en een floppy drive. Met kleurenmonitor, muis, muismatje, printer (zwart/wit). Gratis een doosje floppies (20 stuks). Prijs ƒ250,-. Tel.026-3640865 (vraag naar Thomas), Arnhem.

Te koop/te ruil: Virtua Fighter 2, 50 Mb, Pentium 90 Mhz+ voor ƒ50,-. Competitie Manager ´97/´98 voor ƒ15,-. Of Virtua Fighter 2 ruilen voor Commandos. Tel.074-2502307, bellen na 16.00 uur, vraag naar Tolga (Hengelo).

Te koop: MK 3, zo goed als nieuw, geschikt vor Ms Dos 5.0. Ik vraag er ƒ50,- voor. Tel.020-6101752, vraag naar Rutger.

Te koop/te ruil: Pinball Construction Kit slechts 1x gebruikt voor ƒ15,- of ruilen tegen ThemeHospital. Tel.0297-328557, bellen na schooltijd, vraag naar Thomas (Kudelstaart NH).

Te koop: Tomb Raider 2 voor ƒ70,-, Oddworld Abe´s Oddysee voor ƒ50,-, Fifa ´97 voor ƒ25,- en Hercules voor ƒ50,-. Samen voor ƒ150,-. Tel.06-22180201, vraag naar Jara (Arnhem).

Te koop op CD-Rom: Starcraft ƒ35,-, Holiday Island ƒ30,-, Quake 2 ƒ35,-, Transport Tycoon ƒ10,-, Red Alert ƒ30,-, Red Alert Counterstrike ƒ25,-, Encarta ´98 ƒ100,-, Davi Adres 7 Express ƒ25,-. Op Video-CD (elk ƒ25,-) Brainscan, Bean, Braindead, Judge Dredd en Tornado faxmodem 28.8 incl. software ƒ25,-. Tel.072-5335598, Bart (Heiloo).

Te koop op CD-Rom: C&C ƒ35,-, Carmageddon ƒ40,- en Destruction Derby 2 ƒ25,-. Alles in perfecte staat met doos en handleiding. Tel.077-4722643, bellen na zessen, vraag naar Baer. Ik heb alleen vervoer als je in omgeving Venlo woont.

Te koop/te ruil: Hyperblade, Mechwarrior 2, Doom 1 & 2, Speed Demons, Big Red Racing, Screamer, Broken Sword, Sam & Max, Full Throttle, Postal, Jet Fighter 3, Conquest Earth, Dune (The Adventure), Quarantine, Settlers 2 Mission Disk. Tel.020-6274698, Amsterdam. Bellen tussen 16.00 en 20.00 uur, vraag naar Melle. Ik heb geen vervoer en doe niet aan post-verzendingen.

PLAYSTATION

Te koop: Alien Trilogy ƒ30,-, Destruction Derby ƒ30,-, Adidas Power Soccer ƒ30,-, Shockwave Assault ƒ20,-, Ridge Racer en Ridge Racer Revolution samen voor ƒ50,-, Tekken 1 en 2 samen voor ƒ50,- (bij Tekken 2 zit een demo). Tel.024-3775044, Nijmegen.

Te koop/te ruil: Fighting Force + code ƒ60,- (net nieuw, bijna niet gespeeld), Need for Speed 2 + heel veel codes ƒ30,-, Little Big Adventure 1 ƒ35,- (net nieuw, bijna niet gespeeld), Die Hard Trilogy ƒ50,-. Al deze spellen zijn compleet met handleiding en doosje. Eventueel ruilen tegen: Gran Turismo (tevens ook tegen 2 of misschien 3 spellen), WCW vs The World (ook tegen 2 spellen), Crash Bandicoot 2 (ook tegen 2 spellen), World Cup ´98 (ook tegen 2 spellen), Fifa ´98 (ook tegen 2 spellen), of een ander soortgelijk tof spel. Tel.0345-681963, vraag naar Rafi (Gelderland).

Te koop: PSX (z.g.a.n.) + 2 controllers waarvan 1 met Dual Shock, memorycard en 8 originele games: Gran Turismo, Nightmare Creatures, Overboard, Parappa The Rapper, Evidence (The Last Report), V Tennis, Overblood, Namco Museum Vol. 5. En tevens 3 gratis demo discs. Alles in perfecte staat. Vraagprijs ƒ825,-. Tel.035-6980720, Paul.

Te ruil: Mijn Parappa The Rapper tegen jouw Spawn: The Eternal, SF Ex Plus Alpha of Die Hard Trilogy. Ook te ruil: Mijn RRR tegen jouw MMV 3. Tel.045-5716686, vraag naar Max, Heerlen.

Te ruil gevraagd: Resident Evil 2 (1 maand oud) + gunship ruilen tegen jouw Breath of Fire 3. Je kan ze eventueel ook kopen voor ƒ135,-. Tel.020-6825213, vraag naar Peter (omg. Amsterdam).

Te koop: PlayStation met 2 controllers, 1 spel (C&: Red Alert) en een scart-kabel en veel demo´s. Alles bij elkaar ƒ275,-. Tel.023-5719864, bel na 16.00 uur, vraag naar Jelmer.

Te koop: Twisted Metal 2 ƒ70,-, Alien Trilogy ƒ35,-, Wipe Out 2097 ƒ30,-, Strike Point: The Hex Missions ƒ30,-, Command Conquer ƒ40,-. Allen samen voor ƒ190,-. Tel.038-4220333, Zwolle. Vraag naar Michel.

Te koop: PlayStation met 2 controllers en memorycard + scart kabel + tv-adapter met 8 top-spellen: Gran Turismo, Need for Speed 3, Grand Theft Auto, TOCA Touringcar Championship, Fifa ´98, Formula 1 ´97, V-Rally en C&C (2 cd´s) met 8 demo´s. Prijs ƒ599,-. Tel.0226-392420, vraag naar Menno.

Te koop: Micro Machines V3 ƒ60,-, 2Extreme ƒ50,-, Return Fire ƒ60,-, Fighting Force ƒ65,-, Tekken ƒ25,-, Formula 1 ´97 ƒ65,-. Eerste beller krijgt een demo. Allemaal voor ƒ300,-. Tel.030-2614299, vraag naar Paul.

Te koop: NFS 2 en MK Trilogy, allebei met boekje en doosje, samen ƒ90,- met gratis demo disk. Tel.020-6168970, vraag naar André.

Gevraagd: Myst of The Ark of Time of Tomb Raider 1. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.010-4554915, Rotterdam, vraag naar Nick.

Te ruil: V-Rally ruilen tegen jouw Tomb Raider 1. Tel.045-5716686 (na 18.00 uur, vraag naar Stephan).

Te koop: Ray Tracers ƒ40,-, Sim City 2000 ƒ35,-, Bushido Blade ƒ60,-, Twisted Metal 2 ƒ55,-, VR Baseball ´97 ƒ50,-, Die Hard Trilogy + Gun ƒ90,-, Pitfall 3D ƒ60,-, Cool Boarders 2 ƒ50,-, Nascar ´98 ƒ50,-, Road Rash ƒ35,-, Need for Speed 2 ƒ40,-, Fifa ´97 ƒ40,-. Alles is Europees. Tel.026-3514496, vraag naar Ralph.

Te koop: PlayStation + 2 controllers + 5 spellen waaronder: Twisted Metal, Destruction Derby en Mortal Kombat Trilogy. Prijs ƒ275,-. Tel.0229-243087, bel na 18.00 uur en vraag naar Marco.

Te koop: NFS 2 ƒ25,-, TOCA ƒ75,-, Tekken 1 ƒ35,-, Road Rash ƒ40,-, Fifa ´98 RTWC ƒ75,-, Mad Catz stuur + pedalen ƒ115,-, Mad Catz stuur + pedalen + NFS 2 ƒ125,-, Demo CD´s per stuk ƒ5,-. Tel.0167-524675, vraag naar Jeroen.

Te koop/te ruil: DD 2 ƒ50,-, G-Police ƒ75,-, Reloaded ƒ50,-, Steel Reign ƒ75,-, Tomb Raider ƒ50,-. Liefst ruilen tegen nieuwe spellen, eventueel tegen 2 goedkopere van mij of een Dual Shock. Tel.0578-621087, na 17.00 uur en vraag naar Ruud.

Te ruil: Mijn Total NBA ´97 + Olympic Soccer voor jouw C&C: Red Alert. Tel.0180-422216, vraag naar Dennie.

Te koop/te ruil: Twee van deze spellen: Jupiter Strike, Shockwave Assault tegen jouw Myst of The Ark of Time. Of per spel ƒ30,-, per 2 ƒ50,-. Tel.010-4554915, Rotterdam (ZH), vraag naar Nick. Kan zeker per post. Tel.010-4554915.

Te koop: PlayStation + 2 controllers + memorycard + 3demo discs + 4 spellen (Destruction Derby 2 + Formula 1 + Fade to Black + Fighting Force) + PlayStation Magazine + PlayStation poster. Dit zijn geen kopieën, maar officiële Sony produkten. Alles is in zeer goede staat. Prijs ƒ399,-. Tel.0518-451556, vraag naar Eelke.

Te koop: PlayStation + 20 spellen + 2 memorycards + stuur + 20 demo´s + 2 controllers (1 Dual Shock) + Amer. kabel + link kabel + antenne kabel. Prijs ƒ1000,-. Tel.0412-462580, Megen, vragen naar Maikel.

Te koop/te ruil: Fighting Force (PlayStation) ƒ80,- of ruilen tegen Jurassic Park The Lost World of Road Rash 3D. Tel.053-4332727, vragen naar Thijs (bellen na 15.30 en het hele weekend).

Te koop: Tomb Raider 2 ƒ65,- en Final Fantasy 7 ƒ65,- of beide voor ƒ120,-. Ze zijn allebei origineel en onbeschadigd. Tel.079-3614961, vraag naar Sabbah (Zoetermeer).

Gevraagd: Wie wil Nightmare Creatures of Tomb Raider 1 kopen? Over de prijs worden we het wel eens. Tel.015/317323 (België), vraag naar Wim.

Te koop: Tomb Raider 2 + joypad (alles in goede staat) voor ƒ75,-. Ik heb geen vervoer. Tel.0317-423545 (Wageningen), bellen na 16.00 uur, vraag naar Alex.

Gezocht: MK Trilogy. Prijs in overleg. Tel.0512-518905, vraag naar Chris (Drachten).

Gezocht: Een mooie Player. Ik geef er ongeveer ƒ85,- voor of ik ruil hem tegen Oddworld, C&C en Tunnel B1 samen. Tel.030-6775182, Utrecht, Ralph.

Te koop: Ray Tracers ƒ40,-, Sim City 2000 ƒ35,-, Bushido Blade ƒ60,-, Twisted Metal 2 ƒ55,-, VR Baseball ´97 ƒ50,-, Die Hard Trilogy + Gun ƒ90,-, Pitfall 3D ƒ60,-, Cool Boarders 2 ƒ50,-, Nascar ´98 ƒ50,-, Road Rash ƒ35,-, NFS 2 ƒ40,-, Fifa ´97 ƒ40,-. Alles is Europees. Tel.026-3514496 (Ralph), Arnhem.

Te koop: F1 ´97 ƒ45,-, Tomb Raider 2 ƒ75,-, Shockwave Assault ƒ20,-, Ciberia ƒ25,-, F1 ƒ25,-, Titan Wars ƒ20,-, Pro Pinball ƒ15,-. Of alles samen voor ƒ200,-. Alles compleet en z.g.a.n. Tel.073-6131394 (vraag naar Davy), bellen na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: Heart of Darkness (2 cd´s) ƒ75,-, WipeOut 2097 ƒ40,-, Twisted Metal 2 ƒ35,-. Tel.010-4775319 (Rotterdam).

Te koop: PlayStation, 2 joypads, memory card, 8 spellen, 21 demo-cd´s, Euro-scart kabel. Prijs ƒ650,-. Tel.0299-422352 of Tel.020-6172605, vraag naar Eddy.

Te ruil: Mijn NFS 2 + Abe´s Oddysee demo cd tegen jouw Sovjet Strike of Broken Sword 1, 2 of Destruction Derby 2. Vraag naar Mark. Tel.073-5116036, Vlijmen (geen vervoer).

Te koop: PSX game Brave Fencer Musashiden (JAP) + demo disk van Final Fantasy 8 (speelbaar). Prijs ± ƒ75,-. Tel.0511-931631 (Suawoude).

Te koop: PSX Accessoires: memorycards: 120 Blocks ƒ60,-, 360 Blocks ƒ80,-, 600 Blocks ƒ100,-, 840 Blocks ƒ125,-, 1080 Blocks ƒ150,-, RGB kabel ƒ27,50. Alles is nieuw, geen verkoop van games en andere dingen, echt niet! Bellen tussen 19.00 en 20.00 uur. Tel.035-6400695, vraag naar José.

SEGA

Te koop gevr.: Leuke Sega Game Gear spellen, o.a Sonic Games. Tel.0299-660605, vraag naar Bauke.

Te ruil voor MegaDrive: Jouw Bomberman 3 ruilen tegen mijn MK 3 of tegen 1 of 2 andere spellen. Tel.0321-319586, vraag naar Milan. Liefst omg. Dronten.

Gevraagd voor MegaDrive: 6-knops controller, 4-persoons adapter, converter en/of leuke spellen voor een redelijke prijs. Tel.0314-366332 (Gelderland), vraag naar Mark of Anne.

Te koop: MegaDrive 2 met 9 spellen o.a. Micro Machines 2, Worms en Vectorman. Met 2 joysticks. Vraagprijs ƒ200,-. Tel.020-6848365, vraag naar Michiel.

Te koop: Saturn + 2 controllers, Scart + RF-kabel, race-stuur, 3D controller, 2 virtua Guns en 10 spellen o.a. Resident Evil, Fighters MM, Dark Stalkers (Vampire Hunter), Nights, Virtua Cop 2, Sega Rally enz. + 4 demo cd's. Alles in dozen en in goede staat. Bel snel, want snelle beslissers krijgen er gratis nog een Multi-Mega CD (MegaDrive, MegaCD + Discman) + 5 CD's bij. Tel.0545-295676 (vraag naar Martijn).

Te koop: MegaDrive + kabels + adaptor + joypad + spel Sonic voor ƒ150,-. Te koop voor MegaDrive: Shadow Dancer ƒ25,-, MK 2 ƒ40,-, Splaterhouse 2 ƒ30,-, Shinobi ƒ20,-, Chakan ƒ25,-, Comix Zone ƒ20,-, Streets of Rage 2 ƒ25,-, Kick Off 3 ƒ30,-, Cliffhanger ƒ15,-, Game Genie ƒ20,-. Alle spelletjes samen voor maar ƒ240,-. Ook te koop: Master System 2 + knuppel + light phaser + 19 spellen o.a. Terminator, Donald Duck en Micky Mouse voor maar ƒ200,-. Schrijf naar: S. Beudeker, Dalsteindreef 428, 1102 XA Amsterdam.

Te koop: MegaDrive met 3 controllers waarvan 1 6-knops. 12 spellen o.a. Golden Axe 2, Kick Off 3, MK, Road Rash, Sonic 1 & 3, Asterix, Fantasia, The Addams Family, Donald in Maui Mallard, Quackshot, Castle of Illusion. Ook nog een menacer (geweer) met 6 spellen. Dit alles is in goed staat voor maar ƒ250,-. Tel.0297-368215 of schrijf naar: Barry v/d Weyden, Bilderdammerweg 57, 1433 HE Kudelstaart.

Te koop: Saturn (USA) + 2 controllers + universal adaptor en 9 spellen: VF 1, VF 2, Megaman X3, Mortal Kombat, Fifa Soccer, Worldwide Soccer, Daytona CCE, Sega Rally en X-Men. Alles in 1 koop voor ƒ225,-. Tel.0118-479510.

Gevraagd: Spellen voor de Game Gear (WWF Raw, MK 2 of MK 3, Robocop vs. Terminator, Sonic 1 of 2) ook andere spellen zijn welkom. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0519-293084 (Wichard).

DIVERSEN

Gezocht: Cheat codes voor Duke Nukem op de PlayStation. Weet iemand deze codes voor dit spel, geef ze dan door op het nummer Tel.024-3775044.

Te ruil: PlayStation + 2 controllers + 9 spellen + memorycard + 3 demo's ruilen tegen een N64 met 2 controllers + 5/6 spellen. Alles z.g.a.n. Tel.026-3640265, vraag naar Damir of Irma (Velp).

Te koop/te ruil: PlayStation spellen: Time Crisis + pistool, Fighting Force, Formula 1 '97, Tekken 2, Twisted Metal 2, Actua Soccer, Wipe Out 2, Porsche Challenge, Resident Evil. Dit alles te koop voor ƒ400,- of ruilen tegen een PlayStation of Nintendo 64 + spellen. Tel.0346-569310, bellen na 17.00 uur, Utrecht.

Te koop/te ruil voor PlayStation: True Pinball ƒ40,-, Zero Divide ƒ40,-, Soulblade ƒ50,-, Mortal Kombat Trilogy ƒ40,-, Discworld ƒ40,-, 15 demo cd's à ƒ5,-, Legacy of Kain ƒ45,-. Voor Nintendo te koop/te ruil: Mario 64 ƒ70,-. Tel.077-3821281 (omg. Venlo).

Te ruil voor SNES: Mijn Smurfen 2, Jungle Book, Mr. Nutz of Gooftroop tegen jouw Turtles in Time of Power Rangers The Movie. Ik wil ook wel 2 van mij tegen 1 van jou. Tevens te ruil voor PC: Mijn FX Fighter Turbo, A2 Racer, Battle Arena Toshinden, Descent 2 (voor S3D kaart) of Fiaf '96 tegen jouw Simcopter of Sonic en Knuckles Collection ook mogelijk 2 van mij tegen 1 van jou of mijn Worms 2 tegen jou Fighting Force. Tel.0165-386138 (Sprundel), het liefst bellen rond 17.00 uur. Vraag naar Danny.

Gevraagd: Ik bied ƒ5,- voor goede tips/cheats/walks voor Syndicate Wars, Kingdom Of Magic, Space Quest 1-5, Entomorph: Plaque Darkfall. Schrijf naar: Jum D.S., Chopinlaan 35, 2394 GK Hazerswoude.

Te koop/te ruil: Carmageddon met doos en boekje in perfekte staat ƒ30,- of ruilen tegen TOCA Touring Car. Te koop: Game Boy + 4 spellen (Desert Strike, Super R.C. Pro-Am, Mickey Mouse en Tetris) + Bodyguard, alles in perfecte staat voor maar ƒ125,-. Tel.040-2530419, Veldhoven, vraag naar Marc.

Te ruil: PlayStation + controller + memorycard + 11 demo cd's en 12 games (o.a. Tomb Raider 1 & 2, GT, RE 2) ruilen tegen een N64 + controller en minstens 8 games. Tel.0594-632518, Youri (Zevenhuizen).

Gezocht: High Seas Trader en Pizza Tycoon en bij de laatste ook graag een uitleg, want een vriend kreeg er ook geen klanten in (De Winkel). Tevens gezocht Sim Town. Weten jullie nog iemand of waar ik die kan krijgen, schrijf naar: B. de Wit, Vijfhuizenberg 117, 4708 AJ Roosendaal. P.S. kunnen jullie ook de prijs erbij schrijven?

Gevraagd: Een fotokopie van de handleiding van Sim City. Tel.072-5610942, Charlotte.

Gevraagd: Het boek 9501 van Power Unlimited. Tel.0546-459857, neem contact op met Ray Bulters (Almelo).

Te ruil: Nintendo 64 + 1 controller + rumble pack + controller pack tegen een PlayStation + controller en minstens 1 spel. Tel.033-4617706, Amersfoort.

Te koop voor N64: WCW vs NWO ƒ100,-, Goldeneye ƒ100,-, Mario Kart ƒ70,-, Lylat Wars (Starfox) + rumble pack ƒ70,-. Te koop voor PC: Jedi Knight: Dark Forces 2 ƒ50,-. Tel.033-2987506, vraag naar Gerard.

Gezocht: Tips en trucs voor het PC spel Quake (voor deel 1, 2 en voor de demo versie). Wie de meeste en beste tips en trucs opstuurt krijgt gratis een demo-cd (voor PC) met o.a. Destruction Derby, Sega Rally Championship, Death Rally enz. en het spel Battle Check. Vergeet niet je adres op te schrijven anders weet ik niet waar ik de cd-rom heen moet sturen. Suur je tips en trucs (codes) naar: Pim Smelt, Sparrenhof 38, 3881 DC Putten.

Te koop: Hardcore CD's. Real Hardcore 1 t/m 4 ƒ10,- per stuk, Thunderdome 16 + 18 ƒ25,- per stuk. Tel.0299-646370, Purmerend (NH).

Te ruil: MegaDrive + Sega CD met 26 MegaDrive spellen en 9 SegaCD spellen (o.a. Night Trap). Plus een 6-button controller en 1 3-button controller en kabels, adaptor enz. Ruilen tegen een Pentium 75 of hoger met CD-Rom, beeldscherm, toetsenbord en muis. Tel.0229-271236, Hoorn. Bellen na 16.00 uur, vragen naar Nick.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Jan-Johan Belderok, Mark Bencivengo, Bjørn Bruinsma, Boris van der Ven, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman, Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Smit, Anne Roos Oosterbaan

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Kirsten Hartenberg, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertenties
Reserveringen: Christa van Oversteeg 020-4875320
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountgroep: Rinus van Arnhem, Ronald Bouwman, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Aangesloten bij Notu
Nederlands uitgeversverbond















HIER IS DE FIST FUCKE..
GRRR
HÈ..
KILL
...FIST FIGHTING...
MIETJE
HÈ
EH
SLIK
HOI
..F... Fuck...
ARG